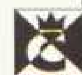
Magyarország 2. legnépszerűbb PC magazinja

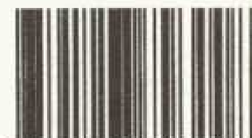
COV

COMPUTER VILÁG

Nr.52.
VII.évfolyam ● 1995/1.
ISSN 1218-7930



Lap- és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE
Ára: 193,- Ft



COMPUTER VILÁG ● Nr.52 ● VII. évfolyam ● 1995/1. szám ● Számítástechnikai magazin



PANZER GENERAL

OS-2 WARP

VGA programozás

PC Assembly tanfolyam

D-DAY

SYSTEM SHOCK

THE LION KING



CD teszt - CRIME PATROL

ACOMP
Számítástechnikai Kft.

Üzleteink: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790
1135 Budapest, Szent László út 74/a. Tel/FAX: 149-6165, Tel.: 140-2101

Fax: 251-2385, 220-1643
Nyitvatartás: H-P: 9-17 óráig, Sz: 9-13 óráig.
Szervizünk: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790

Commodore Számítógépek — Árak
- Commodore Amiga 500/500 Plus ... ???,- Ft
- Commodore Amiga 600 ... 28.792,- Ft
- Commodore Amiga 1200 ... 43.992,- Ft
- Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite ... 47.992,- Ft
- + 250 MB Hard Disk (2.5 inch) ... 29.592,- Ft
- Commodore Amiga CD-32 + 2 játék ... 23.992,- Ft
- PHILIPS 8833-II. Stereo monitor ... 31.992,- Ft
- Microvitec Multiscan 1438 Monitor (Amiga, PC SVGA) ... 55.992,- Ft
- Commodore A-570 CD meghajtó Amiga 500/500Plus-hoz ... 11.192,- Ft
- Commodore A-520 TV-Modulator ... 3.992,- Ft
- Commodore C-64 Terminator set ... 7.992,- Ft
- Commodore Datasette ... 2.792,- Ft
- Commodore MPS 1270 Printer (C64-hez) ... 15.920,- Ft
- Commodore Amiga ->Euroscart kábel ... 392,- Ft

Mágneslemezek — Árak
- NoName 3.5" DSDD lemez ... 392,- Ft
- NoName 3.5" DSHD lemez ... 392,- Ft
- NoName 3.5" DSHD formáyott lemez ... 416,- Ft
- NoName 5.25" DSDD lemez BULK (10 db.) ... 80,- Ft
- Maxell 5.25" MD DSHD lemez ... 632,- Ft
- Maxell 3.5" MF DSHD lemez ... 872,- Ft
- FUJI 3.5" DSDD lemez ... 632,- Ft
- FUJI 3.5" DSDD formázott lemez ... 872,- Ft
- Polaroid 3.5" DSDD lemez ... 552,- Ft
- Polaroid 3.5" DSHD lemez ... 792,- Ft
- Polaroid 5.25" DSDD lemez ... 392,- Ft
- Polaroid 5.25" DSHD formázott lemez ... 472,- Ft
- Profex 3.5" DSDD lemez ... 432,- Ft
- Profex 3.5" DSDD lemez (11 db/Form.) ... 472,- Ft
- Profex 5.25" DSHD lemez ... 288,- Ft
- SONY 5.25" DSHD lemez (Form.) ... 632,- Ft

Memóriabővítők — Árak
- TRA 1200/0KB Memóriabővítős Turbokártya A1200 ... 15.992,- Ft
- 1.0 Mb-os órás chip bővítő Amiga 500 Plus-ba ... 5.592,- Ft
- 1.0 Mb-os órás chip bővítő Amiga 600-ba ... 5.592,- Ft
- 2.0 Mb-os órás bővítő Amiga 500/500 Plus-ba ... 7.992,- Ft

Sega Termékek — Árak
- Sega Megadrive + 2 pad + 3 játék ... 18.392,- Ft
- Sega MegaCD II. + 3 CD játék ... 39.192,- Ft
- Sega Game Gear + 1 játék ... 11.992,- Ft

Egyéb kiegészítő termékek — Árak
- Noris porvédő Amiga 600-ra ... 792,- Ft
- Noris porvédő C-64 I-re ... 72,- Ft
- Noris porvédő C-64 II-re ... 632,- Ft
- Noris MB 80 3.5" lemeztartó doboz ... 392,- Ft
- Noris DB 100 5.25" lemeztartó doboz ... 392,- Ft
- Külső floppy Amigához ... 10.392,- Ft
- Swifty Mouse Amigához ... ???,- Ft
- Mouse-Joystick össyekötő Amigához ... 1.992,- Ft
- Real Time Clock Amiga 1200-hoz ... 2.000,- Ft
- Midi Amiga Interface ... 3.192,- Ft
- Handyscanner Fekete/Fehér Amigához ... 15.992,- Ft
- Sound Enhancer Amigához ... 1.992,- Ft
- Sound Sampler - Hangdigitalizáló ... 5.992,- Ft
- Rockey Advanced Video Keying Amigára ... 19.992,- Ft
- 1.76 Mb HD külső floppy Amigához ... 13.592,- Ft
- 2.5"-2.5" Hard disk kábel ... 792,- Ft
- Mouse pad ... 200,- Ft
- C-64 midi szoftverrel ... 5.200,- Ft
- Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez ... 2.392,- Ft

Joystickok — Árak
- Joystickok széles választékban kaphatók (Dynamics, Quickshot) ... 696,- Ft-3.032,- Ft

Több mint 50 különböző CD-32 program, több mint 70 különböző Sega program! Árak: 1592,- Ft.-9592,- Ft.-ig !

Az ACOMP Kft. PC ajánlata:

Alaplapok
- 386SX-40 Mhz ... 6.720,- Ft
- 386DX-40 - 8KB Internal cache ... 9.992,- Ft
- 386DX-40 Mhz 128 Kb Cache (CHIP, AMI) ... 10.780,- Ft
- 486SLC-33 Mhz 64 KB Cache (ETEQ, IBM OEM) ... 9.784,- Ft
- 486SLC2-50 Mhz ... 10.760,- Ft
- 486DX-XMhz 256Kb Cache, 3 VESA (Deep Green, OPTI, Win AMI) ... 10.992,- Ft

Processzorok, koproc.-ok
- 486DX-33 Mhz INTEL ... 19.992,- Ft
- 486DX-40 Mhz CYRIX ... 13.200,- Ft
- 486DX-40 Mhz AMD ... 19.192,- Ft
- 486DX2-50 Mhz CYRIX ... 14.500,- Ft
- 486DX2-50 Mhz AMD ... 19.520,- Ft
- 486DX2-50 Mhz INTEL ... 20.992,- Ft
- 486DX2-66 Mhz CYRIX ... 20.160,- Ft
- 486DX2-66 Mhz AMD ... 20.992,- Ft
- 486DX2-66 Mhz INTEL ... 23.680,- Ft
- 486DX2-80 Mhz AMD ... 29.992,- Ft
- 486DX4-75 Mhz INTEL ... 52.400,- Ft
- 486DX4-100 Mhz INTEL ... 58.800,- Ft
- INTEL PENTIUM 66 MHz ... 62.880,- Ft

FAX-modemek
- ZOLTRIX 96/48/24 BPS belső ... 4.400,- Ft
- ZOLTRIX 14400 BPS belső ... 13.440,- Ft
- ZOLTRIX 14400 BPS külső ... 18.040,- Ft
- ZOLTRIX 28800 BPS belső ... 24.400,- Ft

CD-ROM
- SONY CDU-55 CD-ROM dupla sebesség vezérlővel ... 17.780,- Ft
- PANASONIC CD-ROM dupla sebesség vezérlővel ... 16.992,- Ft
- MITSUMI CD-ROM tripla sebesség AT BUS ... 23.920,- Ft
- MITSUMI CD-ROM quadra sebesség AT BUS ... 29.992,- Ft

Hangkártyák
- Sound Blaster aktív hangszóró XBASS (1 pár) ... 2.400,- Ft
- Sound Blaster 2.0 ... 5.992,- Ft
- Sound Blaster Pro-2 ... 10.240,- Ft
- Sound Blaster 16 BASIC ... 11.992,- Ft
- Sound Blaster 16 MULTI CD ... 16.800,- Ft
- Sound Blaster 32 AVE ... 32.400,- Ft
- Gravis Ultra Sound ... 19.600,- Ft
- Gravis Ultra Sound Max ... 29.600,- Ft

I/O kártyák
- IDE + HDD / FDD 2S1P1G, 2 buffer ... 1.328,- Ft
- IDE/HDD/FDD 2S1P1G Vesa ... 2.120,- Ft
- REALTEK VGA 256 Kb RAM ... 2.920,- Ft
- Trident 9000C VGA 512KB RAM ... 4.704,- Ft
- Trident 8900D VGA 1 MB RAM ... 6.992,- Ft
- Trident 9420 VGA 1 MB RAM ... 9.240,- Ft
- S3 805 VGA 1/2 MB, VESA, TC ... 9.992,- Ft
- TSENG ET 4000AX VGA 1MB, Vesa ... 10.600,- Ft
- Tomahawk 1/1 MB, Vesa TC, GUI ... 11.552,- Ft
- Sky Eagle 1/2 MB, Vesa TC ... 15.780,- Ft

Ramok, Winchesterek
- 414256 DIP RAM ... 632,- Ft
- 256 Kb SIMM 70 ns ... 1.464,- Ft
- 1 Mb SIMM 70 ns ... 4.200,- Ft
- 4 Mb SIMM 70 ns ... 13.600,- Ft
- 4 Mb SIMM 70 ns 36 bit ... 16.992,- Ft
- 8 Mb SIMM 70 ns 36 bit ... 35.992,- Ft
- 16Mb SIMM 70 ns 36 bit ... 63.992,- Ft
- 170 Mb WD winchester AT BUS ... 17.500,- Ft
- 270 Mb Conner winchester AT BUS ... 18.600,- Ft
- 340 Mb IBM winchester AT BUS ... 20.420,- Ft
- 420 Mb Conner/Maxtor winchester ... 23.680,- Ft
- 420 Mb WD winchester ... 24.992,- Ft
- 520 Mb Maxtor winchester ... 25.992,- Ft
- 1400 MB Quantum SCSI winchester ... 111.992,- Ft
- 2200 MB Quantum SCSI winchester ... 139.992,- Ft

Monitorok
- 14" Mono (800x600 ... 10.480,- Ft
- 14" Svga (1024x768, 0.28) PGA ... 27.500,- Ft
- 14" Svga (1024x768, 0.28) AXION NI, LR ... 29.680,- Ft
- 15" SVGA (1280x1024, 0.28, Low Rad., NI, DIG) AXION ... 36.792,- Ft
- 17" SVGA (1280x1024, 0.28, Low Rad., NI, DIG) DAEWOO ... 89.600,- Ft
- 21" SVGA (1280x1024, 0.28, Low Rad., NI, DIG) DAEWOO ... 208.000,- Ft

Tetszés szerinti konfiguráció összeállítását vállaljuk:

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+	14"mono VGA 256KB			14" color SVGA+512KB VGA kártya				
2S1P1G, 101 gombos bill.	260MB	340MB	420MB	260MB	340MB	420MB	520MB	720MB
A386SX-40MHz 2MB RAM	58.864,-	60.984,-	63.944,-	77.148,-	79.288,-	82.228,-	85.540,-	95.348,-
A386DX-40, 8KC, 4MB RAM	70.636,-	72.656,-	75.616,-	88.820,-	90.940,-	93.900,-	96.212,-	107.020,-
C486 SLC33, 64KC, 2MB RAM	61.928,-	64.048,-	67.008,-	80.212,-	82.332,-	85.292,-	87.604,-	98.412,-
C486 DX40, 256KC, 4MB RAM	83.736,-	85.856,-	88.816,-	102.020,-	104.140,-	107.100,-	109.412,-	120.220,-
C486 DX2-50, 256KC, 4MB RAM	85.036,-	87.156,-	90.116,-	103.320,-	105.440,-	108.400,-	110.712,-	121.520,-
i486 DX2-66, 256KC, 4MB RAM	91.528,-	93.648,-	96.608,-	109.812,-	111.932,-	114.892,-	117.204,-	128.012,-
A486 DX2-80, 256KC, 4MB RAM	100.528,-	102.648,-	105.608,-	118.812,-	120.932,-	123.892,-	126.204,-	137.012,-
i486 DX4-100, 256KC, 4MB RAM	130.528,-	132.648,-	135.608,-	148.812,-	150.932,-	153.892,-	156.204,-	167.012,-
PENTIUM 60MHz, 512KC, 8MB RAM	167.568,-	169.688,-	172.648,-	185.852,-	187.972,-	190.932,-	193.244,-	204.052,-

Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak !
Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk !
Konfiguráció vásárlása esetén 10.992,- Ft-ért jogtiszta MS-DOS 6.2-t és MS Windows 3.1-t installálunk gépedre!

Tartalom

Épp ez jutott eszünkbe...

A Lopis brókerház legújabb jelentései szerint a Com-Ware kft. emelte értékpapírjainak árát. Az áremelés bizonyosan úgy megrázza majd a t. törzsrészvényeseket, mint mondjuk a Fall Streetet, de sebaj! Szakértői elemzések szerint viszont a névérték emelése a papíronkénti törzstőke rész mennyiségi és minőségi emelkedésével is jár, és meg nem erősített hírek szerint a jövő hónaptól is újabb emelkedő tendencia várható, boom, cashflow és hasonló intimbetétek jegyében. A Nikkei indexe szerint a jen a dollárhoz képest... Satöbbi. (Ha valaki nem értette volna ezt az igen mélyröptű elemzést, az nyugodtan írja meg, és megfelelő számú érdeklődő esetén esetleg nyilvánosan felakasztom magam a nyakkendőmre. Ebből rendezvényt is szervezünk, amelyre kihívjuk a többi számítógépes lapot is, mert a nyakkendőre történő akasztást már jól begyakoroltuk. Gettot például napjában négy-öt alkalommal is felakasztjuk. Az elszakadt nyakkendők nagy mennyiségben megrendelhetők...)

Komolytalanra fordítva a szót: ez volna az új CoV. Valahogy így képzeljük az új felépítést. Nagyrészt megpróbálunk játékokkal foglalkozni (lehetőleg színes oldalakon), de — főleg PC-k kapcsán — az állandósult rovatok mellett (PC-felhasználói, Amiga felhasználói, stb.) mellett lesz néhány 'méjebb' rovat, úgymint

— a PC-s hangcsiholással foglalkozó PC Noise, amelyben főleg a különféle hangkártyákból kihozható lehetőségeket igyekszünk jó szobafestő módjára ecsetelni, de általában belefér minden, ami PC-zene (mondjuk a mostani rész emelkedettsége még nem igazán tükrözi a téma mélységeit, de majd zuhanunk egy csöppet);

— az Intel Inside feliratú tehén által fémjelzett rovat egy alapfokú PC Assembly-tanfolyam lesz, amelyben megpróbáljuk lehetőleg érthetően megismertetni az olvasót a PC-k saját nyelvével;

— a VGA kártyák programozásával foglalkozó sorozatunk — szinte hihetetlen, de — a VGA kártyák programozásával fog foglalkozni;

— a PC felhasználói rovatban olyan információkat szeretnénk közölni, amely hasznos lehet bármely átlagos felhasználó számára;

(— ...aztán még lesz CoVboy Posta is ám!)

Igen szerencsésnek tartanánk, ha új elképzeléseinkről elmondanátok véleményeteket, és javaslataitokkal hozzájárulnátok a CoV végleges arculatának kialakításához. (Az olyan típusú leveleket, minthogy *'...legyen 64 oldal 64-esről szóló cikk'*, kéretik mellőzni, mert sajnos már nagyon régen nem lehet egy újságot megtölteni 64-esről szóló friss információval.) Javaslataitokra már csak azért is szükségünk van, mert — bármily hihetetlen is — az újságot el akarjuk adni nektek, és ehhez nem árt, ha az az olvasóinknak tetszik is. Közkívánatra lehet még benne esetleg műholdas műsor, keresztrejtvény, a jövő heti Dallas tartalma, toronyóra karddal (mert fényesebb a láncnál a kard), sakkprogramozás, meg minden.

Addig is puszi.

CoV

Computer Világ 1995/1.
VII.évfolyam (Nr.52.)
Megjelenik: havonta
Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Alien (Amiga)
Belső grafika: Müller Mihály (Getto)
Munkatársak: Bryan, ChX, CSIKA, DADA, DoT, G-Spot, HATI, HáPi, JOE, Kilgore Trout, Leroy Gomez, Tibsoft&Stefa, Xino
Szerkesztőség: 1114 Budapest XI.Vásárhelyi P.u.8.
Postacím: Com-Ware Kft (CoV) Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni!
Bankcím: Ide ne írj levelet - arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz átutalási postautalványt, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a 'pénzösszeg címzettje' rovatba: Com-Ware Kft. OTP címére, Budapest, Irinyi u. 30., 1117. (A csekk középső szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 - és azt, hogy a pénzt mire adtátok fel!). Természetesen még használhatók a régebbi CoV-okból kivágható sárga csekkek is!

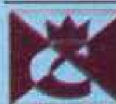
Terjeszti: Az NHRT (Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.), a HIRKER Rt., és a regionális részvénytársaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint: ACOMP Kft., (címek ld.hátul), SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI.Etele u.68., Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9., ALKU Kft., Székesfehérvár, József A.u.25. 8000, MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2., CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25., KORALL Kft., Tatabánya, Vörösmarty u.44/A., QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15., BIT-STOP BT., Kecskemét, Rákóczi u.2., TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5., COMPUTER SysTeam Kft., Mohács, Vörösmarty u.6, RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41., RAMORG GM., Nagykanizsa, Dél-Zala Áruház...

Szerkesztőségünk a lapban megjelenő hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget!

A lap előfizethető a kiadó címén keresztül. Előfizetési díj: 1 évre 1.908, fél évre: 1.014, negyedévre: 507 Ft. A kiadótól a CoV régebbi számai is megrendelhetők.

A COM-WARE Kft. hardware eszközeinek hivatalos szállítója: a **MIXIM Kft.**
A COM-WARE Kft. software-einek hivatalos szállítója: a **Software Station.**

Tördelés, színbontás: **Com-Ware Kft.**
Levilágítás: **Timp Kft.**
HU-ISSN 1218-635X
Zrínyi Nyomda Rt., Budapest
(95.2561/01-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató



Beszámoló Dánia legnagyobb számítógépes találkozójáról

PARTY TIME

The Party 1994

Prológus

Az idei The Party rendezvény már negyedik alkalommal buzdította utazásra a számítógépek szerelmeseit. Ez a party mindig az év legnagyobb Amigás, PC-s, C64-es találkozója, ahol a pár ezer résztvevő őrületesen nagy bulit csap. Idén, mint tavaly is a dániai alföld közepén elhelyeszkedő Herning nevezetű kisvárosban került sor a rendezvényre, december 27-30-ig, Dánia egyik legnagyobb és legjobban felszerelt konferenciaközpontjában, a Messecenter-ben. Ez a cikk megpróbál ízelítőt adni abból a hangulatból ami egy ilyen party-n van, és ad néhány jótanácsot, hogy a következőn te is ott lehess.

Néminemű áttekintés

Egy party-ra járó és utazni vágyó emberke szeme előtt csak az lebeg, hogy mikor, hova és miből (a rutinosabbak a miből kérdést már fel sem teszik, csak legyintenek, hisz úgyis lesz valahogy). A tavaszi szezonban a Gathering (Norvégia, Oslo) és a Saturn (Franciaország, Párizs). A nyáron az Assembly (Finnország, Helsinki), ősszel egy kis pihi, majd karácsony és újév között a The Party (Dánia, Herning) várja a számítógépeseket. Ezen kívül még rendeznek egy csomó kisebb partyt európában, de ez a négy ami minden évben rendszeresen várja a megszállott partyőrülteket.

Hova, mikor, mennyiért...

A jó party hiéna folyamatosan vadássza a külföldi és hazai szaklapokat (CoV), a BBS-eket és nyaggatja ismerőseit, hogy megjött-e már az invitáció. Az invitáció egy olyan demó (a gyengébbek kedvéért), amiben közlik a helyet, az időpontot, az árakat és néhány hihetetlen információt, például, hogy női szervezők lesznek, meg hogy nem lehet alkoholt fogyasztani...

Az adatok tudatában már nyugodtan tervezhetünk előre akár napokkal, nehogy bármiről is lemaradjunk.

Az utazás

Mivel nemrég még december volt, valaki a karácsonyt emlegette, meg a vekker is fel volt húzva december 26-ára. Felkeltünk és elindultunk Dániába mert mindenki tudja, hogy december 27-30: a Party Time. A party-ra el lehet jutni mikrobusszal (viszonylag elfogadható közlekedési forma), autóval (kicsi, de olcsó), vonattal (nagy és drága), repülővel (mégnagyobb és mégdrágább) vagy gyalog (nagyon olcsó, de egy kicsit lassú).

Mi a felsorolt lehetőségek közül az elsőt választottuk. 26-án reggel 12 órakor tizenhét elszánt ember maga mögött hagyta a szülők aggódó seregét, hogy néhány napig a saját kedve szerint éljen. Egy külső szemlélő számára úgy nézhettünk ki mint egy csapat huszadik századi zarándok. Ütött kopott batyuink csak a legszükségesebb túlélőfelszereléseket tartalmazták: öt teljes számítógép konfigurációt monitorokkal, billentyűkkel..., egy pár hangfalat erősítővel, néhány rekesz kólát és nagyon sok rekesz sört! Érdekes módon a csomagok méretének csökkentése végett mindenki a hideg élelem és a váltás ruha egy részét hagyta otthon. Volt még nálunk hálózsák és matrac is, mert ugye ki szeret fázni (volt aki az utóbbiak helyett is sört hozott, mert az is ugyanúgy fűt és ráadásul még tápláló is). A rajkai vámos szeme igen csak elkerekedett a két autóban felhalmozott vámáru arzenálon, a mienk pedig akkor, amikor az egészet ki kellett pakolni, hogy felírják a gyári számokat. Ebből az a tanulság, hogy a gyári számokat még a bepakolás előtt érdemes felírni. A műsor következtében Rajkát fél órára lezárták, mert a gépeink, csomagjaink, rekeszeink, zacskóink, hangfalaink és egyéb ingó és ingatlan vagyonunk kisebb fajta útakadályt képeztek. A vámost az általunk rendezett kavalkád oly mértékben megviselte, hogy örömmel kiengedett minket az országból.

A szlovák-cseh határon a motyónknak már csak a felét kellett kipakolnunk, viszont ezzel is sikerült kihoznunk a szlovák határőrből a szunnyadó állati ösztönöket. Kiszállított a kocsiból és a "kamszesz tuetye" szlovák kifejezés ordításával próbált velünk kommunikálni. Mivel a Szlovák-Magyar interpretert otthon hagytuk, így a beszélgetés igen egyoldalú volt. Ezután áttértünk a nemzetközileg is elfogadott kézjelekre, melyekkel biztosítottuk egymást a régmúltba visszanyúló Szlovák-Magyar barátságról, majd folytattuk utunkat. A következő említésre méltó hely a cseh-német határ előtti Dubi nevű falu volt, ahol a négyzetméterenkénti utcalányeloszlás a világon a legnagyobb: 11 K/m2 (a K/m2 az SI által el nem fogadott, de nemzetközileg elismert mértékegység). Dubi még arról is híres, hogy itt 7 MegaBatyu az alulmúvelt emberek mérőszáma (a MegaBatyu a bunkó mértékegysége, dimenziói: vonatajtó per szekundum, meghatározása: az a bunkó mennyiség ami egy vonatajtón másodpercenként áramlik át).

Csehország elhagyásával meg is érkeztünk Európába. A nagy német puszta esővel, hóval, jéggel fogadott minket és teljesen unalmas volt. Egyedül Berlinben időztünk néhány órát, mert a régi mondás is mondja: "Ha még nem tévedtél el Berlinben, akkor nem éltél..." Természetesen nekünk is sikerült. Szerintem a berlini emberek is csak úgy tudnak tájékozódni, hogy vagy nem mennek sehova, vagy megkérdeznek egy rendőrt. Az utóbbit mi jobbnak láttuk mellőzni, mennünk meg kellett, ezért inkább eltévedtünk.

A Dán-Német határnál már az autóink is jobban érezték magukat, mert a sör egy igen tetemes része elfogyott. Micsoda megkönnyebbülés (az autónak)!

A dániai szakasz volt a legélvezetesebb mert Herningbe csak egy út vezet és ezen szinte mindenki a partyra ment. Mivel a dániai alföldön túl sok látnivaló nincs, mert minden ház, város teljesen egyforma így a partyra igyekvőkkel próbáltunk inkább menet közben kommunikálni, több, kevesebb sikerrel.

December 27-én 14 órakor huszonhat órai kalandos utazás után megérkeztünk a The Party 1994 helyszínére a Messecenterbe.

A bejutás

A Foci Világbajnokságon a legjobb négy közé könnyebb bejutni mint egy party-ra ingyen, de azért mi mégis megpróbáltuk. Először az újságírói igazolványainkat lobogtattuk (már akinek volt). Sajnos a szervezőség nem adott arra, hogy a kedvébe járjon a riportereknek, pedig ez minden jobb helyen bevett szokás (no comment). A belépő úgy nézett ki, hogy a karunkra raktak egy karszalagot amelyet egy fémdarabbal rögzítettek. Nekem megvolt a tavalyi is, de sajnos a színe még véletlenül sem hasonlított a mostaniéhoz. Volt még egy-két gyengébb próbálkozás ("bemegyek körülnézni...", stb.) aztán kénytelenek voltunk fizetni. A belépő ára 195 Dán korona volt (3500 Ft). Persze nekem csak német Márkám volt amiben 60-ba került (4400 Ft).

Igazán jól váltották. Itt megjegyezném, hogy a The Party 1993 még nem volt ennyire elüzletiesedve. Ennek a műfajnak nem a pénzről kéne szólnia. Hiába adtunk hangot elégedetlenségünknek, fizetnünk kellet, ha be akartunk jutni. A belépőhöz még járt egy lemez is, melyen a rendezvény időbeosztása és a szavazóprogram volt.

A helyszín

Ez az egyetlen dolog, amire nem lehet panaszkodni. Az épület előtt több mint ezer autó számára elkerített parkolóhely volt, ami nélkül percek alatt óriási kavarodás lett volna. A pakoláshoz kézikocsik, liftek és a parkolóból közvetlen aluljáró állt a rendelkezésünkre. A főbejáraton belépve egy óriási hallban találtuk magunkat, ahol a recepció, mellett számos üzlet csalogatta az érkezőket a Magyarok számára megfizethetetlen áraival. A recepció melletti ellenőrző ponton áthaladva (itt kellett felmutatni a belépőket) egy keresztfolyosóra jutottunk ahonnan jobbra-balra lehetett eljutni a csarnokba. A keresztfolyosón számos nyilvános telefonkészülék volt elhelyezve az érkezők részére.

Balra haladva a fő csarnokba jutottunk, ami a méreteit tekintve a BNV "A" pavilonjával vetekedett. A csarnokban asztalok voltak elhelyezve, melyeken megfelelő mennyiségű elosztót találhattunk. A csarnok közepén egy színpad volt mozivászonnal és hatalmas hangfalakkal, előtte székekkel, hogy a versenyeket kényelmes körülmények között tudják lebonyolítani. A csarnokban találtunk még egy kihelyezett fagylaltárust is.

A folyosóról jobbra haladva egymás után három csarnok következett ahol gépek százai számára volt hely. A harmadik csarnokból nyílt a Sleeping Room (alvó szoba), ami a fő csarnokkal volt azonos méretű, de sötét volt és teljesen üres. Itt bárki bármikor leheveredhetett a matracára és alhatott kedvére. A dolog szépséghibája csak az volt, hogy a csarnok 10 Celsius fokos hőmérséklete még egy eszkimó számára sem volt elfogadható, ezért mi vagy a gépeknél vagy pedig a hallban levő hatalmas ülőgarnitúrákon aludtunk. A probléma csak ott volt, hogy a szervezők rendszeresen felébresztegettek bennünket (nem ez volt az utolsó megpróbáltatásunk).

A folyosóról vezetett fel a lépcső és a lift az emeletre. Az emeleten egy hatalmas önkiszolgáló étterem volt (igen magas árakkal) és itt volt a mozi, ahol non-stop filmeket vetítettek (természetesen angolul) és itt tartották az előadásokat is.

A résztvevők

A The Party 1993 rendezvényre 3500-an érkeztek Európa minden tájáról, Spanyolországtól Finnországig. 1994-ben csak 2300-an. Ez a csökkenés annak volt köszönhető, hogy igen későn hírdették meg a party-t. A résztvevők 40 százaléka PC, 50 százaléka pedig Amiga felhasználó volt. A maradék 10 százalék az Atari, Commodore 64, Super Nintendo felhasználókból tevődött össze. Láttunk egy-két jatagán harcost is, ismeretlen géptípussal.

A szervezők

A szervezőkkel több ponton is összeütközésbe kerültünk. Az első ilyen esemény 27-én történt, amikor is Lay barátunk (köztiszteletben álló sörivó) éppen egy dán különlegességgel öblögetett, amikor is a szervezők felfigyeltek rá. Megjelentek az asztalunknál nyolcan-tizen és követelőzni kezdtek. Kijelentették, hogy vagy odaadjuk nekik az összes alkoholt, vagy kirakják a szűrünket. Megjegyezném, hogy még a

környékünkön sem voltak ittas egyének. A szervezők nem nyújtottak újabb alternatívákat és a rendőrséggel fenyegetőztek. Próbálkoztunk mindenféle ígéretekkel, hogy kivisszük a kocsiba, hogy leadjuk nekik, de visszakapjuk, de egyik sem volt jó nekik. Végül is kiforgatták az összes táskánkat, pedig Ervin barátunk igen kultúráltan próbálta meggyőzni őket. Az eseménynek húsz üveg sör és négy üveg ajándék vodka esett áldozatul. Természetesen az összes üveget az elkobzás előtt kinyitottuk és belehamuztunk, nehogy valaki megtudja inni (ha mi nem, akkor ők se...). Lay úr még az üres üvegeket is visszakérte.

A szervezők a party invitációs demójában leírtakra hivatkoztak, mi meg az emberi jogokra. Ők voltak többen, ők nyertek.

Később mi is az invitációra hivatkozva a takarítást követeltük, amit persze megtagadtak. Voltak még egyéb apró incidensek is, melyek arra késztettek minket, hogy bosszút álljunk.

Lay úr és jómagam nekiáltunk intrót írni. Az intróban egyetlenegy effekt volt, ami a gépen lévő HardDisk-et letörli, pontosabban eltünteti róla a partíciós adatokat és a HardDisk típusa mezőbe beírja, hogy "F...Organisers". Ezt az intrót be is adtuk. A röhögőgörcsöt akkor kaptuk, amikor a nagy képernyőre kiírták, hogy az Amiga Intro Competition hat órát késik.

Valószínűleg az összes intrót felmásolták egy HardDisk-re majd elkezdték elindítgatni. A mi intrónk az egészet letörölte, ők meg másolhatták fel újra az összes anyagot. Így kezdjenek ki máskor az élelmes Magyarokkal!

A Commodore England előadása

Az első jelentősebb esemény a partyn ez a konferencia volt. Itt a volt CBM angliai részlegének képviselője beszélt arról hogy milyen formában vették meg a csődbement Commodore egy részét. Az új irányvonalakról csak annyit tudott mondani, hogy a gyártósorok Angliában március környékén indulnak, addig pedig kitartanak a raktárkészletek (ezt mi Magyarországon nem igen vettük észre). Csak az Amiga 1200, Amiga 4000 és a CD32 gyártása folytatódik és megkezdik az új gépek fejlesztését. Az új gépekkel kapcsolatban igen bizonytalanok voltak. Egy biztos az AAA Chipset az év vége előtt nem kerül forgalomba. A jövő az Amigaknál a RISC alapú 64 bites gépek, 16 bites hang, 24 bites grafika és mindez viszonylag olcsó áron. A szóvivő biztosította a hallgatóságot, hogy nem tervezik a megfizethetetlen kategóriájú gépek gyártását. Szó volt még arról, hogy nagy problémát jelent az Amiga klónok elterjedése az amerikai piacon (ezt is megértük, már az Amigát is hamisítják).

LizardKing CD

Aki hallgat amigás zenét az biztos találkozott már Lizardking nevével. Ő a svéd Razor 1911 csapat tagja és ott van a világ első öt amigás zenésze között. A The Party 1994 rendezvényre jelent meg első CD lemeze, mely nem okozott csalódást. A lemez címe Phisiology. Tizenkét számot tartalmaz, amik között van acid, techno, szintipop és a hamisíthatatlan amigás, lizardkinges stílusú zene. A CD ára a partyn 100 Dán Korona volt (1800 Ft).

Aki meg akarja rendelni, az írjon angolul a következő címre:

Gustav Grefberg (Lizardking)
Duvhöksv. 25
856 51 Sundsvall
Sweden

Assembly' 94 CD ROM

Az asztalsorok között barangolva találtam meg a nyáron Finnországban megtartott Assembly 94 party szervezőit, akik itt kezdték el árusítani az Assembly 94 CD-t. A CD tartalmazza a partyn kiadott összes amigás, PC-s, C64-es anyagot és rengeteg meglepetést. Nagyon jó ötletnek tartom, mert 640 Mb stuffot kap a vásárló egy csekély összegért.

A party CD megrendelhető:

Assembly Organizing
PL 27
04261 Kerava
Finland

Realtime Laser Game

Az egyik teremben egy több száz négyzetméteres elkerített részre lettünk figyelmesek. Ez egy labirintus volt, melyben két csapat lézerfegyverekkel egymás ellen küzdhet. Sajnos a technikai részleteket nem volt módunk megvizsgálni, mert a belépő borsos ára a labirintuson kívül tartott minket.

A Music Competition

27-én délután eljött az első Compo, a négy csatornás zene verseny ideje. A beadott kb. 150 zenéből 22-t játszottak le, a többi áldozatul esett az előválogatásnak. A bemutatott zenék egytől-egyig nevenincs zenészek gyenge techno zenéi voltak. Nem tudom kik választották ki ezt a huszonkettőt, de nem sok közük lehetett a számítógépes zenéhez. A hangosításról ne is beszéljünk, mert csak a basszus hallatszott, de az nagyon. Elég botrányos volt. Mi többet vártunk egy ilyen méretű rendezvényen.

A Graphic Competition

Az előválogatás itt is a hozzánemértésről tett tanúbizonyságot. Kimaradt egy-két nagyon igényes munka. Ezt már néhány francia illető Clawz vezetésével nem hagyták annyiban, addig veszekedtek a szervezőkkel amíg a versenyt újra megtartották.

Az Amiga Demo és Intro Competition

Az Amiga 40K Intro verseny elég eseménytelenül zajlott le, a fent említett késést leszámítva. Itt talán a Stellar és a Pokla Brothers csapatok produkcióit emelném ki, melyek igen szép fractal landscape-eket tartalmaztak.

Az Amiga Demo verseny volt a party egyik fénypontja. A kivetítő előtt körülbelül 1000 ember várta a csodát. A csoda pedig jött. Rég nem látott minőségű demók születtek erre a partyra. A DreamDealers kétlemezes Tooth Wash című animációs demója, a lengyel Union csapat Beyond the Future című produkciója realtime rendering és Guroud Shading rutinokkal, a dán Inpact csapat ASCII demója (fracal, dottunel... egy rendszerablakban ASCII karakterekből), a Complex tagokból formálódott Bomb! Motion című demója (a készítők a tavaji győztesek: Gengis, Clawz... ez magáért beszél), a Sanity Roots című demója, a Virual Dreams Psichadelic című fantasztikus búcsúdemója (sajnos a csapat ezzel a demóval fel is oszlott), a Melon Ninja című igen fárasztó 1 percese és az Andromeda csapat nagy visszatérése a Nexus 7 című demóval ami a minden idők legjobb demói közé is felkerülhet. Egyszóval dömping volt.

A PC Demo és Intro Competition

A PC intro versenyből csak a Complex intróját emelem ki mert ez egyszerűen fantasztikus volt. A többit sajnos nem láttam. Ugyanez vonatkozik a demóra is, mert hajnali hatkor rendezték a versenyt, ez pedig nem emberi időpont.

A Wild Competition

A Wild Competition (vad verseny) egy teljesen új találmány. Bárki bármivel indulhatott, csak a hardware-t kellett hozzá biztosítani.

A Compo elején néhány remekbe szabott Ray Traced animációt láthattunk, majd jött a csoda, egy Commodore Vic-20 demo. Fenomenális volt. Láttunk még több Super Nintendo és C64 demot és itt mutatta be a dán Polka Brothers a négy lemezes demoját is ami csak Fast RAM-os Amiga-n működik.

A produkciók remekbe szabottak voltak, a verseny jó volt, pedig Siliconok mérkőztek Commodore Vic-20-szal.

Az eredmények

Amiga Intro:

Név	készítő	pont
1. 4k0	Polka Brothers	563
2. McIntro	Fresh Prince	535
3. Nitte!	Passion	301
4. Doodle-Doo	Virtual Dreams	298
5. The Killing Of An Egg	Slim Productions	270
6. Hollywood Mood	TPDL	215
7. Peverly Hills	Stellar	186
8. Unsatisfied	US	169
9. Pyrox	Bizarre Arts	160
10. Anni Mator	Dragnet	144

Szép intrók voltak még: a Quartex, a Facet's Pussy, a Razor 1911 és a Complex csapatok munkái.

Graphics:

Név	készítő	pont
1. Helge Scheidner	Peachy/TRSI	239
2. AH.Self D.	RA/Sanity	202
3. Vampire	Mirage/Bonzai	187
4. Selfportrait	Dize/Silents	161
5. Digital Modellin	Luma/IPS Crew	144
6. Daddy Dearest	Devilstar/VD	139
7. Fire Emblem	Pris/Edge	133
8. Divers Dream	Merlin/IPS Crew	122
9. Fishfood	Fiver/TRSI	112
10. Undergroove	Zoon/Silicon	111

Néhány helyezést el nem ért, de igen jó grafikát adott be: Destop, Facet, Cougar, Suny, Titan, Reward, RWO, Ninja, TeeVaan, Mount, Jugi és Joe.

Amiga Demo:

Név	készítő	pont
1. Nexus 7	Andromeda	1443
2. Psychedelic	Virtual Dreams	710
3. Motion - Origin 2	Bomb	501
4. Soulkitchen	Silents DK	236
5. Whammer Slammer	Rebels	231
6. The Prey	Polka Brothers	207
7. Ninja	Melon Dezign	193
8. Roots	Sanity	191
9. Beyond The Future	Union	162
10. Killing Time	?	129

Four Channel Music:

Név	készítő	pont
1. Electric Church / Hithansen/Rednex		323
2. Folx-Vagen	?	297
3. A Kind of Love	Zulu & Grey/Rebels	264
4. Cyberfuck	?	260
5. Outer Funk	?	238

PC Intro:

Név	készítő	pont
1. Cyboman 2	Complex	???

PC Demo:

Név	készítő	pont
1. No	Nooon	???
2. Project Angel	Impact Studios	???

Az eredmények néhol hiányosak, de a szervezők csak pénzért adták őket, így az adatokat magunknak kellett összevadászni.

Az Acid Party

28-án este furcsa, alufólia ruhás lányok leptek el a partyt. Mint kiderült, Acid buli van az egyik még eddig ki nem nyitott csarnokban. Én nem nagyon szeretem ezt a stílust, de itt olyan hang és fény orgia volt, hogy leesett az állunk.

A visszaút

Miután három napig tomboltunk eljött a hazautazás pillanata. Az élelmesebbek gyűjtöttek még néhány üres üveget amit hazafelé visszaváltottunk (Kb. 15000 Ft értékben). Majd reggel 10-kor elindultunk haza, mert a szervezők okosan minden ajtót, kaput... kinyitottak, így pillanatok alatt nagyon hideg lett. Hazafelé semmi említésre méltó nem történt, kivéve azt, hogy Prunoki barátunk egy hálózsákkal letakarva kelt át három határon. Úgy nézett ki, mint egy a berlini állatkertből jogtalanul eltulajdonított medve (persze hálózsákkal letakarva). A határőrök befelé könnyebben beengedtek minket, mint kifelé.

Epilógus

Tanulságként talán azt vonhatnánk le, hogy egy ilyen nagy party-t is lehet rosszul szervezni. Az hogy nekünk és az ottlévőknek ez a party mégis egy életreszóló élmény marad, az a rendezvény szellemének köszönhető. Ezt igazán csak az értheti meg, aki legalább egyszer már ott volt.

Leroy Gomez

PC NEWS

Cím	Forgalmazó	Adathord.	Dátum
101 Dalmations Activity	Disney	CD	Mar 1
1830 Railroads & Robber Barons	Avalon Hill	CD/3.5	Feb 28
A Nation Divided	Alliance (Arsenal)	WIN	Mar 30
Absolute Zero	Domark	CD	Maj 30
ADD Mission Disk	Sierra On-line	CD/3.5	Mar 1
Adi's English 2&3	Sierra On-line	CD	Mar 1
Adi's English 4&5	Sierra On-line	CD	Mar 1
Adi's Math 2&3	Sierra On-line	CD	Mar 1
Adi's Math 4&5	Sierra On-line	CD	Mar 1
ADIS Cosmic Studio	Sierra On-Line	WINCD/3.5	Feb 1
Advanced Civilization	Avalon Hill	CD/3.5	Mar 15
Air Force	Flight Logic	3.5	Feb 15
Air Warrior II	Alliance	CD/3.5	Mar 30
Alexi's Knight Moves	SpectHoloByte	WINCD/3.5	Maj 15
Alien Legacy CD	Sierra On-Line	CD	Mar 1
Amer. Musical Theatre	Compton's NM	CD	Jun 28
Atari 2600 Action Pack	Activision	CD/3.5	Feb 1
Beyond Squad Leader	Avalon Hill	3.5	Jun 15
Blackbeard	Avalon Hill	CD/3.5	Mar 1
Blood Bowl	Microleague	CD/3.5	Feb 14
Blue Max	GameTek	3.5	Feb 1
Braindead 13	ReadySoft	CD	Apr 1
Breach 3	Impressions	3.5	Feb 28
Bridge Deluxe II w/Omar	Interplay	3.5	Dec 31
Bukbik's Creative Games	Smartworks	CD	Dec 23
Cadillacs & Dinosaurs	Rocket Sc.Game	CD	Feb 15
Campaigns, Candidates & Presidency	Compton's NM	CD	Mar 15
Cannon Fodder	Virgin	CD	Jun 30
Capitol Punishment	Sierra On-line	CD	Mar 3
Caribbean Stud Pro	Masque	CD	Feb 1
Civilization Network	Microprose	WIN	Jun 1
Classic Collection CD	Interplay	DOS/WIN	Feb 28
Colonization	Microprose	CD	Mar 15
Colonization	Microprose	WIN	Jun 1
Colonization Gold	Microprose	CD	Feb 15
Command & Conquer	Virgin	CD	Feb 14
Complete Reference Lib	Mindscape	CD	Feb 17
Compton's MM America	Compton's NM	WIN CD	Mar 15
CyberJudas	Merit Software	CD	Feb 20
Dark Forces	Lucas Arts	CD	Feb 1
Dark Ride	Rocket Sc.Game	CD	Jun 15
Devil's Gate	Domark	CD	Apr 1
Dinonauts	Virgin	3.5	Feb 1
Disney's Family Album	Disney	WIN CD	Jun 17
Doonesbury	Mindscape	3.5	Mar 15
Dr. Brain III	Sierra On-line	WIN CD	Mar 1
Dragons Lair II	ReadySoft	CD	Sep 1
Dungeon Master 2	Interplay	3.5	Feb 28
EA 3D Atlas for Windows	EA World	CD	Feb 28
EA 3D Atlas Lab Pack	EA World	CD	Mar 1
EA 3D Atlas Teacher's	EA World	CD	Mar 1
Eleventh Hour	Virgin	CD	Mar 30
Eleventh Hour: Demo Disk	Virgin	CD	Mar 30
ESiege Mission Disk	Sierra On-line	3.5	Mar 1
ESiege Mission Disk	Sierra On-line	CD	Mar 1
ETO: D-Day	Alliance (Arsenal)	WIN	Mar 30
Fairways to Heaven	GameTek	CD/3.5	Apr 1
Fantasy Fiefdom	Software Sorcery	CD	Maj 1
Fatty Bear's Birth Surprise	EA (Humongous)	CD	Mar 1
Flight Commander 2.0	Alliance (Arsenal)	WIN	Feb 15
Flight Unlimited	Virgin	CD/3.5	Feb 15
Frankenstein	Merit Software	CD	Mar 30
G-Nome	Merit Software	CD/3.5	Apr 30
Grandmaster Chess	Capstone	CD	Mar 31
Greatest Sports Legends	Compton's NM	CD	Jun 28
H.A.W.C.	Virgin	CD	Feb 14
Harvester	Merit Software	CD	Maj 31
Inca 3	Sierra On-line	CD/3.5	Maj 1

Üdvözlök mindenkit az e havi régészeti rovatban! Alant található egy szép kis táblázat egy-két várható játékról. E táblázat mellett már csak "néhány" játéknak juthatott hely.

Új alrovatot is nyitottam: Mégse... Ide az kerül ami mégse jelenik meg, vagy csak sokkal később (min. fél év csúszás). Viszonyításképpen: az 1-2-3 for Windows valami négy évet csúszott, ha jól emlékszem. Ide kerülnek az általam elkövetett hibák is - ezekért egy alomnyi kismedve!

Adventure, RPG

Knights of Xentar NR 13

Démonok és a tündérek századokon át tartó csatája letarolta ezt a mágikus vidéket. És most jő egy ikerpár, akiket szétválasztottak már születésükkor. Csata vár rájuk ami eldönti a föld és a mennyország sorsát... Találkoznak, de nem tudnak arról, hogy testvérek s a saját sötét végzetükről sem...

Dragon Lore Chapter 1

Werner Von Wallenrod egy különös, pezsgő birodalomban élt, ami számunkra régen elveszett az időben. Az apját a birodalom leggonoszabb lovagja, Haagen Von Diakonov orvul meggyilkolta - és most ellenünk tör. Vajon meg tudjuk-e védeni az otthonunkat? Elérjük-e a Sárkánylovag megtisztelő címet?

Fantasy Fest CD

Újabb gyűjteményes CD, ezúttal a Mindscape/SSI-tól: Dungeon Hack, Unlimited Adventures, Fantasy Empires, Stronghold. Ha valakinek még nincsenek meg, itt a kitűnő alkalom, hogy megvegye őket! (Jan 15)

Universe

Ez egy Microprose program, de csak sima Lucas stílusú kalandjátéknak tűnik a szokásokon kívül néhány érdekes ikonnal dúsítva...



Mission Critical

Universe



Full Throttle

A grafikai előzetesekből ítélve igen kellemes kis kalandjátéknak ígérkezik, de ezen kívül igen keveset tudunk még róla...

Mission Critical

A Mission Critical-t a Legend egyszerre mondja adventure-nek, szimulációnak, és interaktív mozinak. Hát ezek után ide soroltam be. A játék képeit elnézegetve az tűnt fel - hogy nem tűnt fel semmi. Ugyanis teljesen fotorealisztikusnak éreztem a 640x480x256 képeit.



Hodj'n'Podj

Full Throttle



Return To Planetfall

Néhány éve még nem az uralta a kalandjáték piacot, aki a legjobb grafikát digizte a CD-ről és a legdrágább bandával nyomatta le a zenét — hanem az, aki a legjobb SZTORIT találta ki. Ekkor még a szöveges adventtúrók voltak a nyerők, és ezekből Steve Meretzky az Infocomnál alkotta a legjobbakat: Zork, Planetfall, Stationfall. A jogok (és Meretzky maga) mára az Activisionnál vannak. A Return To Zork sikere után íme az újabb második rész! A sztorira nemcsak Steve barátunk a garancia, hanem a társszerzők is: Hans Beimler és Richard Manning, a legújabb Star Trek forgatókönyvírói.

Hodj'n'Podj

Oka van annak, hogy nem Meretzky írta a Return To PlanetFall-t ugyanis más programok írása foglalta el az idejét. Például ez is... Po-Poporee világában két tök egyforma herceg Hodj és Podj két hercegnő, Mish és Mosh keresésére indul...

Discworld

A Psygnosis is beszáll az ökörködők birodalmába (**Hála a Jóistennek! - CoVboy**) és ehhez Terry Pratchett Korongvilágát választották, amelyben Rincewind-et, a dilis varázslót irányítjuk egy szokásos LucasArts stílusú kalandjátékban. Nagyon várjuk már, hogy megjöjjön: a játék annyira dilis, hogy mindenképpen CoV-leírás lesz belőle.

Stratégia

Dune 3: Command and Conquer

Hát ez is megjelenik végre! Igen kíváncsian várjuk, hogy a Reunion után még mit lehet ráépíteni a Dűnékre. Ha rájövünk, rögtön nyomatjuk róla a leírást is.

Discworld





Jagged Alliance

Azt csicsergik a madarak, hogy a Civilization II meg fog jelenni! (Bár egy laptársunk hirdetésében az szerepel, hogy a Colonization az a Civilization II, ilyet a Microprose nem mondott soha.) Ha lesz, akkor majd CoVboy nyomat róla leírást - ezt majd 5 pontos betűkkel közöljük, mert a Colonization túl nagy betűkkel sikeredett! (Ne kóstolgasson, fiam, ne kóstolgasson, mert a következő számban fél oldalra nyomom össze a PC News-t - CoVboy)

Battles In Time

Úgy látszik normális stratégiát nem lehet normális cégnévvel csinálni. Már Spectrumon is a három betűs értelmetlen rövidítések voltak divatban, a PC-n meg a QQP cég stratégiái a legjobbak. Ez is egy ezekből. Szokásos tili-toli stratégia.

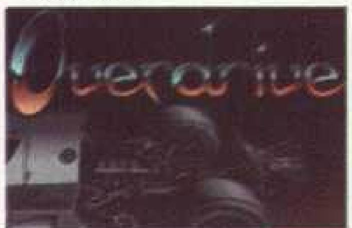
Jagged Alliance

Egy kis szigeten a nukleáris kísérletekből visszamaradt sugárzás különös mutáns fát teremtett. Ez a fa egy súlyos gyermekbetegséget gyógyít. Sajnos több ilyen fa már nem nő, hiszen a kísérletek abbamaradtak. A gyönyörű Brenda Richards és Jack, az apja vezetik a kutatást a Világ Jobbá Tételéért. Lucas Santino, egy másik kutató azonban inkább hatalmat szeretne, fel is bérel egy rakat zsoldost hogy elfoglalja a szigetet. Erre Richards is bepörög és ő is felbérel egy párat az AIM-tól (Zsoldosok Nemzetközi Szervezete)- pontosan 8-at, amit 60-ból választhat ki. Minden zsoldosnak egyedi képességei vannak, és egyedi digi beszéde is. Elsősorban stratégia érzékünket kell csillogtatnunk, de egy kis RPG is belefér.

Front Lines

Ez egy Dune-klónnak tűnik, bár a Simcity-re is nagyon hasonlít... **(Ez?! Te melyik műsort nézed? - CoVboy)** Szóval építkezés, harc - van itt minden!

Overdrive





Battles in Time

Akció / Arcade

Alien Breed

Az Amigások kedvenc shitje az Alien Breed jön PC-re. Háááát... Amikor más Descent-tel is játszhat, aki bírja (aki meg nem annak ott a DOOM) akkor az ilyen 2D-s dolgok tényleg laposnak tűnnek...

Creature Shock

Minden idők legsikeresebb játékának szinte számtalan már klónja. Mindegyik megkísérli felülmúlni valamiben a nagy őst. A Creature Shock az okozott vizuális sokkal kísérli meg. Azért thrillert csinálni egy játékból kicsit túlzás volt! Meglehetősen gyors animáció jellemzi, de az animációk témája néha minden mértéken túl megy.

Overdrive

E havi citromdíjunk győztese. Egy felülnézeti autóverseny, elég shit amúgy is, de még irányíthatatlan is. Az egyetlen szép benne a startkép, de az meg itt is van...

Mégse

Windows '95

Ez nem jelenik meg, csak augusztus tájékán. Erről csak annyit, hogy eredetileg '94-re ígérték... (És közben az IBM kijött a Warp-pal)

Quake

Ez LESZ majd a nagy DOOM folytatás. Ahogy már írtuk a DOOM II ismertető végén, "A Quake akkor fejlődés lesz a DOOM-hoz képest, mint a DOOM volt a Wolfeinstein-hez képest" Csak valamikor a télen várható - tehát az is lehet, hogy 96-ra csúszik át.

CHX

Cím	Gyártó	Adathord.	Dátum
Iron Assault (Mech Com.)	Virgin	CD	Mar 1
Jack Nicklaus Golf :			
Signature Series	Accolade	CD	Feb 3
Golden Bear Edition	Accolade	CD/3.5	Mar 31
Design Add-On	Accolade	3.5	Mar 31
The Course Designer	Accolade	3.5	Feb 7
Jet Fighter III	Interplay	CD	Feb 15
Junior Encyclopedia: The Airport	EA (Humongous)	CD	Feb 1
Kid Pix Studio	Broderbund	WIN CD	Feb 2
Kingdom The Far Reaches	Interplay	CD	Feb 1
Kings Ranson	ReadySoft	CD	Maj 1
Kings Ranson	ReadySoft	3.5	Maj 1
Last Blitzkrieg	SSG	3.5	Mar 17
Last Dynasty	Sierra On-line	CD	Mar 1
Links 386	Access	CD	
Little Mermaid Activity	Disney	WIN CD	Jun 17
Loadstar	Rocket Sc.Game	CD	Feb 15
Lost in Town	Sierra On-line	WIN CD	Mar 1
Machiavelli The Prince	Microprose	3.5	Mar 1
Magic The Gathering	Microprose	CD	Maj 1
Mechwarrior II	Activision	CD/3.5	Maj 1
Mechwarrior II 12PC Disp.	Activision	3.5	Apr 1
Mega Man X	HITECH	3.5	Feb 15
Metaltech: Earth Seige Speech Pack	Sierra On-line	CD	Feb 28
MPEG Braindead 13	ReadySoft	CD	Apr 1
MPEG Dragons Lair II	ReadySoft	CD	Feb 1
My Favorite Monster	Simon & Schuster	CD	Mar 3
Navy Strike	Microprose	3.5	Feb 15
Navy Strike	Specrum HoloByte	3.5	Feb 1
NBA Jam	HITECH	3.5	Feb 1
NovaStorm (Scavengar 4)	Psygnosis	CD	Mar 3
Outpost Planet Pack	Sierra On-Line	CD	Feb 1
Phantasmagoria	Sierra On-line	CD/3.5	Apr 1
Phoenix Fighter	Software Sorcery	CD	Feb 1
Power Games III	Activision	CD	Feb 1
Putt-Putt Goes to Moon	EA (Humongous)	WIN CD	Mar 1
Putt-Putt Joins the Parade	EA (Humongous.)	WIN CD	Mar 1
Rand McNally Wildlife	GameTek	CD	Mar 1
Rand McNally World Atlas	GameTek	CD	Feb 1
Rocket Boy	Rocket Science	CD	Jun 15
Rogarian Agenda	Merit Software	CD	Jun 15
Sesame Street: Let's Make a Word	EA (EA*Kids)	CD	Mar 1
Sesame Street: Letters	EA (EA*Kids)	CD	Mar 1
Shanghai Great Moments	Activision	CD	Feb 1
Sim Ant CD	Interplay	CD	Mar 5
Simon the Sorcerer	Activision	CD	Feb 1
Space Quest 6	Sierra On-line	CD	Apr 1
Star Control Collection	Accolade	CD	Feb 10
Star Trek Collectors Edition	Specrum HoloByte	CD	Feb 28
Star Trek: A Final Unity	Specrum HoloByte	CD	Feb 28
Sub Battle Simulator II	Alliance (Arsenal)	WIN CD	Feb 3
Subwar 2050 Scenario Disk	Microprose	3.5	Mar 30
Super Street Fighter II	HITECH	3.5	Feb 15
TacOps	Alliance (Arsenal)	WIN CD	Maj 30
Tank Commander Netword	Domark	CD	Feb 25
Terror of the Deep	ReadySoft	CD/3.5	Oct 1
The American Civil War	Empire Interactive	CD/3.5	Feb 28
Third Reich	Avalon Hill	3.5	Mar 31
Top Gun	Microprose	CD	Maj 30
Top Gun	Specrum HoloByte	CD	Mar 1
Total Distortion	EA Pop Rocket	CD	Mar 1
True Lies	HITECH	3.5	Feb 1
Ultimate Bridge Master	Intracorp	CD	Feb 1
USA Scenery MS B East	Flight Logic	CD/3.5	Feb 7
USA Scenery MS B West	Flight Logic	CD/3.5	Feb 7
USA Scenery SL B East	Flight Logic	CD/3.5	Feb 7
USA Scenery SL B West	Flight Logic	CD/3.5	Feb 7
USA Today !	Compton's NM	WIN CD	Feb 22
Victory at Sea	Capstone	3.5	Feb 28
Weapons Free	Alliance (Arsenal)	WIN	Jun 30
Wheel of Fortune	Sony Imagesoft	CD	Maj 30
Winnie the Pooh Activity	Disney	CD	Feb 1
Winnie the Pooh Animated Storybook	Disney	WIN CD	Feb 1
Woodruff & Scribble	Sierra On-line	CD	Mar 1
X-COM: Terror From Deep	Microprose	CD/3.5	Maj 1
Zeppelin	Microprose	3.5	Mar 15
Zombie Dino	Interplay	CD	Feb 3
Zonked	Psygnosis	3.5	Feb 27
Zorro	Capstone	CD/3.5	Feb 28

Táblázatok alatt eszes elemzések szoktak lenni. Hát tessék: 95 első félévben mindenféle játék fog megjelenni!
Végül egy jótanács a táblázat alapján: Akinek még nincs CD-je, az vegyen egyet! Különösen most, hogy a négyszeres CD-k ekkora árzuhanást mutattak be... (Az egyik nagy CD drive gyártó tájékoztatása szerint a 4x CD-k ára kb.20-30%-al múlja felül a 2x CD-jét.)

Sötét borult a házra... (Sötét zenék háza!) Itt jön megint az

Ultima®

CoV Megaleírás, amely terjedelmében lassan már a Dallas-szal vetélkedik, és csakis a Xinó halála vagy a világ vége (már amelyik előbb bekövetkezik) vethet neki véget...

Most, hogy lassan megdöntjük az ELITE rekordját, ideje, hogy összefoglaljuk az eddigieket, hiszen idestova már vagy egy éve hömpölyög ide-oda. A CoV 41-ben van a szörnyek és a lények listája ('Mega Bestiárium', a király kérdéseihez is kell); a CoV 42-ben találod az alapvető és nélkülözhetetlen információkat a játékkal kapcsolatban (kezelés, fegyverek és tárgyak jellemzése, rengeteg fontos info, az első négy kör/szint varázslatai, kódok, stb.); a CoV 43-ban végre elkezdődik a játék végigjátszása: a CoV 44-nél megtörik a lendület, mert ott a további varázslatok jönnek (utolsó négy kör/szint); kb. egy hónapos szünet után a CoV 46/47-ben röpke infocskák találhatók; a CoV 48-ban kerülnek elő a régen megígért térképek; és legvégül a CoV 49-50-ben van a folytatása a CoV 43-ban elkezdett megoldásnak.

Mindenekelőtt egy újabb cheat: 'ALT 214' + ezzel tetszőlegesen teleportálhatunk bárhová. Az első kettő a két koordináta (X, Y) a harmadik a szint. Most már csak a helyszínek koordinátáit kell (kéne) tudnotok... FONTOS FIGYELMEZTETÉS: ugrálgatás előtt nem árt az 'ALT 213'-mal megadott eredeti helyszín koordinátáit felírni! Ha mondjuk hajónk van a kikötőben és azt a helyszínt, ahová teleportálunk, nem ismerjük (teszem azt, nincsen kikötője és nem tudunk elhajózni), akkor 'ciki', ha nem tudunk más, teleportálás előtti koordinátákat! A megadott kódoknál - ha egy személyről van szó - általában a lakhelyét adom meg. Itt főleg este fog tartózkodni.

Az említett cheat segítségével könnyedén tudunk fejleszteni. Plusz információ, hogy a pár fejlesztésre igazán alkalmas szentély más-más tulajdonságot fejleszt:

Compassion: ügyesség (DEXTERITY). Britain keleti részén. Kód: 1F7, 168, 0. Mantra: MU.

Honesty: intelligencia (INTELLIGENCE). Dagger Isle, északra Lycaeumtól. Kódja: 3A7, 109, 0. Mantra: AHM.

Valor: Erő (STRENGTH). A Jelomtól délre levő szigeten. Kódja: 9F, 3B1, 0. Mantra: RA.

Hát akkor jöhet is a harmadik felvonás második része. Ott tartottunk, hogy megvan a ballon. Aki tudja, az használja a Holdkövet: egyet le, egyet balra és lépjünk a kapuba. (Azért írtam, hogy 'aki tudja', mert nekem Amigán összejött a dolog, de PC-n nem!) A helyszín, Hythloth bejárata (*Britannia Entrance*), a mi szigetünkön (*Isle of Avatar*) van. Szépen induljunk befelé. Nem árt időnként egy MASS PROTECT a csapaton, mert elég forró a talaj a lábunk alatt... A negyedik szinten beszéljünk Captain Johnnal (akinek problémái lennének a megtalálásával, a háza bejárati ajtajának koordinátái: EA, EF, 4). Beszéljünk vele a gargoyle nyelvről (GARGOYLE, LANGUAGE, Y), mire a kezünkbe nyom egy tekercset. Ezt csak használnunk (USE) kell, és attól kezdve szót érthetünk a gargoyle-okkal. Innét nyugatra, majd északra léphetünk ki a dungeonből (kódja: DC, DB, 5). Aki esetleg elfelejtette volna, a LOCATE varázslatot (harmadik kör) kell használni, mint mágikus szekszstánst.

Elénk tárul a gargoyle világ (*Gargoyle Land*). Itt, a 65S, 71E koordinátáknál, rögtön a dungeon kijárata mellett találhatunk egy kistermetű gargoyle-t. Nem árt vele elbeszélgetni (PROPHET, NAME). Ő Beh Lem (bár nem ez az igazi neve), már hallhattunk róla. Érdemes bevenni a csapatba (JOIN), mert ügyes emberke (ill. gargoyle-ka) + ha másképp nem, akkor ki kell rugdalni valakit a csapatból. Ezután látogassuk meg az apját, Valkadesht. Az útirányban különben segít ő is (VALKADESH, Y, FATHER, DIRECTION): menjünk nyugatra, követve a hegyek vonulatát, utána északra, egy piramis-szerű épületig (minden gargoyle épület piramis-alakú, talán azért, mert az is). Ez lesz a Tudás Csarnoka (Hall of Knowledge). Ennek a keleti oldalától kell egyenesen továbbmennünk keletre, majd délre. A lényeg az, hogy a 40S,65E koordinátákon (ill. a CF, AC, 5 kódon) van Valkadesh háza. (Ha beszélünk vele, akkor elmondja, hogy egy csöppet meghülyítettük a gargoyle-okat, amikor az ULTIMA IV-ből "kölcsönöztük" a kódexet.) Menjünk északra, utána pedig nyugatra, a gargoyle-ok fő utcájára. Keressük meg Lord Draxinusomot, aki ennek a világnak és gargoyle-oknak a királya. (Neki köszönhető a piramisokban lévő forgó fényforrás, amivel kivezette népét a sötétségből.) Mondjuk neki: I SURRENDER. Eléggé furcsán néz ránk... Főleg akkor, mikor arra a kérdésére, hogy készek lennénk-e meghalni a népéért, igennel (Y) válaszolunk. Miután nem hisz nekünk, mondjuk: SACRIFICE, és az amulett viselésével kapcsolatban: Y(ES), habár Dupre szerint átverés az egész, csak egy mágikus csapda. Egy csöppet igaza is van, mert nem tudjuk levenni, de csak ezután tudunk beszélni a gargoyle-okkal; nem fognak tőlünk félni. (Eddig ugyanis mindig frászt kaptak tőlünk, ha csevegni akartunk velük: '*AVATAR kérdez, gargoyle-ok félnek*'.)

Menjünk az Egyedülállóság Szentélyéhez (*Shrine Of Singulary*). Az oltárt arrafelé találjuk, ahol beléptünk *Gargoyle Landre*. Innét indul egy észak-keleti ösvény, ami hegylábhoz torkollik. Ha déli szél van (egyszer már biztosan írtam, de a 'cselekvés-képernyő' alatt ill. az utolsó ikonok felett van a szélirány jelezve), akkor használjuk a ballont: repüljünk át a hegyek felett. A szentély a másik oldalon található (koordinátája 18N-25E, kódja 7F,38,5). Mielőtt belépnénk, és 'beszélnénk vele', nem ártana a sleep-, a protection-, és a fire fieldeket semlegesíteni... Mikor az oltár megkérdezi, hogy kin akarunk segíteni, válaszoljuk neki azt, hogy mindenkin (EVERYONE). Menjünk a katakombákba (*Catacombs*), ahol is három szentély lesz. Az útirányt a beszédes kedvű oltár elmondja + tényleg könnyű odajutni, csak a tengerpart mellett kell maradunk.

A Szorgalom Szentélye (*Shrine of Diligence*), kódjai 6C,D6,5, koordinátája 64S-16E. Miután beléptünk, két ajtón át menjünk délre (kicsit nehezen nyílnak, szóval szépen robbantsuk ki őket a sarokvasukból). Utána menjünk be a nyugati ajtón. Az ULTIMA VI-hoz szokottak rögtön észrevehetik a titkos ajtót (73S-13E a koordinátája), ami rögtön belépés után délre van. Lépjünk be rajta, menjünk le, majd nyugatra. Itt is van a... hat démon! (**Átvertél! Ez itt a Démon Hill! - CoVboy**) Nem árt egy kis láthatatlanság, legalább az Avatarnak, mert szépeket tudnak produkálni, pl. átállítják magukhoz az ellenfelet (CHARM varázslat). Ha ezt tették, mi is csináljuk ugyanezt azzal, akire rávarázsoltak. Esetleg velük is eljátszhatjuk, mert olyan szép nézni, ahogy csapkodják egymást. Amelyik láthatatlanná teszi magát, annak menjen egy kis REVEAL, így előbukkan újra és nem lesz ne-

Az alábbi képen a tipikus semmit szemlélheti a szegény olvasó



Már megint ugyanaz a műsor megy: ULTIMA 6... (Mér halt meg a Bobi Juing?)

héz csapkodni. A legjobb eleve láthatatlanná tenni az egész csapatot (ajánlatos mindenkinek egy-egy INVISIBILITY RING, de megteszi egy MASS INVISIBILITY varázslat is). Még annyit, hogy pl. a KILL, EXPLOSION nem hat rájuk, sok varázslat pedig alig + viszont tudom ajánlani a DISABLE-t. Ettől rögtön elgyengülnek, és már csak egy (pár) csapás kell nekik.

Miután végeztünk, beszéljünk a gonosz Exodus kőszobrával, aki mindenféle szépet és érdekeset fog mondani, de a mantra a lényeg: US.

Az Irányítás Szentélye (*Shrine of Control*), kódjai 43,2C,5, koordinátája 24N-5W. Ide belépve kapcsolókat és karokat láthatunk. Bal oldali kapcsoló fel, jobb oldali kapcsoló le. Ezután a karok a nyíl irányába álljanak:

```
  Le     Fel
-> ->   <- ->
->        <-
->        <-
->        <-
<- <- -> <- <-
```

Miután átjutottunk a rácson, pár drake leverése után beszélhetünk a gonosz Mondain varázsló kőszobrával. Mantra: UN.

A Szenvedély Szentélye (*Shrine of Passion*), kódjai: BC,2C,5. Egyszerű dolog; egy dungeon. Át kell menni a forró láván, és tűzön (ezekhez nem árt egy MASS PROTECT a csapaton). Utánna hat démon fogad minket + az iménti eljárás követendő náluk is. Lecsapkodásuk után beszéljünk a gonosz Minax boszorkány kőszobrával. Mantra: OR.

Miután megkaptuk a három mantrát, menjünk vissza az Egyedülállóság Szentélyéhez (Shrine Of Singulary), és máris lehet a mantra-mixet belebúgni: UnOrUs! Kellett ez nekünk?! Kaptunk egy 'Szent Küldetést'.

V. FELVONÁS

Szépen csattogjunk vissza a Tudás Csarnokába (*Hall of Knowledge*). A déli részén van egy széttört lencse (GARGOYLE LENS). Emeljük el, majd menjünk el vele a 9S-57E koordinátákra (vagy a BF, 6C, 5 kódra), mert ott van Lor-Wis-Len, a lencsekészítő (lensmaker) háza. Beszéljünk vele (LENS), és akkor megcsinálja a lencsénket.

*Minoc*tól délre, az öböl végében van egy kastély. Hajókázzunk oda (a 11N-37E koordinátákon, vagy a 25F,117,0 kódon van a bejárata). Odabenn van egy gyerkőc (TINY), meg a pótszülei, aki két cyclop (PAPA, MAMA). 'Anyuci' buzdít, hogy játszunk csemetéjével, a hímnemű egyedtől viszont érdekes dolgok tudhatók meg: ő őrzi az Örvénykockát (VORTEX CUBE). Beszéljünk vele (CUBE, CELLAR, LOCKED, Y). A lényeg az, hogy csak egy halért cserébe hajlandó odaadni a stuffot rejtő szoba kulcsát. Amikor igennel (Y) válaszolunk arra, hogy szoktunk-e horgászni, nekünk adja a horgászbotját (FISHING POLE), ami a kastélyon belül van. Addig halásszunk (USE) a tengerparton, míg nem fogunk egy halat. Ekkor menjünk vissza és újra beszéljünk a faterral (Y), aki a halért cserébe már adja is a kulcsot. A kastélyon belül, a középpontban van egy kereszt-alakú sötét rész, amit négy létra vesz körül. Nos, ennek a felső részében, vagy a 10N-37E koordinátákon, van egy titkos ajtó. A mögötte levő létrán egy újabb kereszt alakú helyiségbe jutunk. Itt négy irányban karok vannak (a csapattagoktól nem látszanak), ezeket mozdítsuk el (USE). Menjünk vissza, az említett létrák valamelyikén pedig le, majd az újabb négy létra valamelyikén pedig megint csak le. A jobb alsó sarokban, a dél-keleti létrán (4N-43E) le. Itt már csak egy létra lesz, mégpedig a bal felső sarokban (8N-39E). A középponti alakzat jobb és/vagy alsó részében találunk egy újabb titkos ajtót. Benn egy kapcsoló várja, hogy lekattintsuk, megszüntetve az electry fieldeket. A bal felső sarokban, a szoba északi falának közepén egy másik titkos ajtó van (13N-35E). Mögötte három poison field, utánuk pedig egy ajtó. Az előbbieknek a szokásos DISPEL FIELD, az utóbbinak a küklopsz (volt) kulcsa kell. Az ajtó mögött van az Örvénykocka, már csak egy protection fieldet kell semlegesítenünk érte.

Akinek még nincsen üvegkardja (GLASS SWORD), az menjen *Minoc*ba, ahol az ott élő üvegkészítő (Glass Maker) készít neki egy üvegkardot. Aki esetleg akar még intelligenciát fejleszteni (bár már nem szükséges, mert több harc nem nagyon lesz), az pedig menjen a *Dagger Isle*-on levő szentélyhez (*Shrine Of Honesty*). Koordinátája: 12N-78E, kódja: 3A7, 109, 0. A mantra: AHM.

Most pedig irány *Moonglow*. A 6S-80E koordinátákon (B31,198,0 kódon) van a háza *Ephemerides*nek, aki egy másik lencsekészítő (lensmaker). Ő dobja össze Brit Lencsét (BRITANNIAN LENS): beszéljünk vele (LENS), és ha van üvegkardunk, már a miénk is.

Innen már nem tudtam továbbjutni, de a szőnyeg alatt történt ásatásaim folyamán néhány keltakori sörösüveg és szalámis zsemle társaságában előkerült az egyik legnagyobb ULTIMA-utazó és kártyagép ('The Ultimate Ultimata') bárdjának szintén korabeli története. A felbecsülhetetlen értékű dokumentumot a Hősök terén helyeztem el + ott megtekinthető. Persze lehet, hogy elfújta a Scarlett O'Hara (vagy a szél), tehát ide is transzponálom:

'Blablabla. (Ez az előzmények összefoglalása volt.) ...oszt egy napon Sir Beer, alias Avatar és szedett-vedett csapata megérkezte magát vala az Szigetére Avatarnak (Isle of Avatar). Útjuk kényelmes vala az Moonglownak nevezett helytől, csak néhány sea serpent szernyeteget köllött gátyóba rázniok. Midőn nagy vidámságban itántorogtának az vizi alkalmatosságukból, megtekinték az helyi érdökességöt, az Kódext, amit CODEX-nek írtak volna az helybéli népök, ha tudtak vóna betűt vötni. Szír Bőr tele vala mindönféle stuffval, özért szólítá szolgáját löszedögetni az pakolmányokat, mik nyomták az lölkét és az töstét. Oszt szolgálja tök nem lévén, kéntölen volt maga állni neki magának, vagy mi. Az szépséges Brit Lencsét helyözte vala az kódextől balra, az Gargój Lencsét helyözte vala az kódextől jobbra (hogy szimmetrikus legyen az dolog, az két 'tüzes bödön' és a kódex közötti távolság középpontjába rakta vala őket). Szőr Szír szemét rájaveté eddig elvégzett művinek: 'Még nem elég avantgarde!' + eképp kiálta fel, majd az nagy sokaság csodálkozására aképp folytatá mívét, hogy az Örvénylésnek Koczkáját pakolá le az Kódkeksz elé vala. Míves kardja helyett szemét forgatá, majd az Kockába hinté az nyolc Holdkavincsot is vala, aztán úgy megUSEolta vala az kockát... S lőn vala marha nagy csodálatosság! Örvénylés támada rettentő, majd az Kódex eltűne, mint az kámfor!

De ni! Megjelene egy portál, kilépe abból penig Lord Britis, magával ráncigálván az Nystulnak nevözett mágusát. Emigyen jelenének meg azok ketten, kiknek számok most már adék kettőt, mer messzi fődön ösmert dolg az, hogy egy király meg egy varázstudója, az össsesen kettő darab vala. Azon mágusnak orcája igen fehér vala, mert lakozék az ő szívében álnokság és rútság bőviben, volta magát ennek kiederülése miatt igen rémült, tartván tőle, hogy rúgnak majdan az ő alfelibe, de oly nagyot, hogy nagy csobbanással fogja eltűnni magát az tengernek állati közt. Örvendezé az szíve viszont az királynak, de az Bőr Birt leteremté és szidá, mint az réten levő bokrot. Ki erre magyarázkodni kezdék és beszélni kezdé az ő dolgait. Megfogja vala az lencsét az király és sugározni kezde vele vala (vagy vala vele?) az mágikus csillagra reá. Feltűnék az nagy Kodexus ugyan, de csukván mutatkozék meg, eképp nem láttatván az maga lapjait az fedél miatt. De jönnék az gargoylok, közipettük is ama Lord Draxinusom, ki megjelenék velük, neveztetvén az híros Avatart bízhedt rablónak, és ez még csak a legenyhébb kifejezés vala, mivel illeték. Dühös vala ám roppant mód az szárnyas király! De nem történék rémség és nem török ki vész, továbbá amaz Avatar nyakrésze, mely fejét tartaná. Azon iziben dobák lencséjét kezibe az rémséges királynak, ki sugárzani kezdék és irányítá az fénysugarat helyes irányba. És látták ottanlévő feleim szümtükhel (meg az ott nemlévők is este az Hírmondóban), hogy az kódex kinyílék és látszanának az lapjai az fedél takarása nélkül, lévén pedig az első oldalra beleírva: CoV Évkönyv 95. Az népek nagy boldogságot érezék, nagyon ordítozának, majd elszéledének nagy ünnepséget tartand. Az dicső nemes Avatar pedig velük szélede, igen énekelvén, eképp hajnalig nagy trallala vala...'

VÉGE

Xinó

Dragons of Flame

Ez itten a Heroes of Lance folytatása lenne valahonnan '90-ből. Kicsit jobban néz ki mint az elődje, és ha nincs jobb a közelben, akkor el lehet vele lenni.... Nekem egy ideig nem volt, szóval nekiálltam végigjátszani.

Maga a játék a Dragonlance-trilógián alapul, annak is az első kötetén. Mivel nem mindenki ismerheti a sztorit (én is csak most olvastam el, a játék miatt) itt egy kis bevezető:

Szóval adott egy Krynn nevű bolygó, amin pillanatnyilag elég áldatlanok az állapotok: az istenek per pillanat elfordultak a világtól, és ezt kihasználva a gonosz istennéni (valami Takhisis névre hallgat, ha valaki játszott a Dark Queen of Krynnel, annak ismerős lehet- őt lehetett a vége felé feldarabolni.) egy rakás sárkány meg draconian élén éppen a hatalomátvételre készül -drámai szünet-, de a jó bácsik akik nyugodtan hagyták idáig fajulni a dolgokat most a markukba köpnek, és elhatározzák, hogy elindulnak egy kis kalandra. Egyik első állomásuk Pax Tharkas, ahonnan pár ezer foglyot akarnak kiszabadítani a sokszoros túlerő karmaiból. Naná, hogy sikerül nekik...

Miután túl vagyunk a bevezetőn, essünk neki a játéknak:

A game két nézetben játszódik: az egyik valami madártávlat, ami a vadonban való mászkáláskor aktív. Itt a kis kék fickó jelképezi a csapatot. Rajtunk kívül persze vannak itt mások is: fekete köpenyben a gonosz bácsik, fehérben a jók. Ha összeakadunk valakivel, a játék átvált az oldalnézetre, és máris bunyózhatunk. A két mód között a C= -vel válthatunk.

Irányítás: Felülnézet: amerre a joyt húzzuk.

Oldalnézet: Joy fel/le: 90° -al elforgat. (É-D, K-Ny irányok)

Jobbra/balra: vajon.....

Átlósan fel: ugrás

Átlósan le: legugolás

Tűz+Jobbra/balra: támadás (a tüzet nyomva kell tartani)

Return: Ha Raistlin nem az aktuális figura, de az első négy hely valamelyikén van, ellövi az aktuális varázslatát.

Ha az ellenfél elég messze van, a távolsági fegyverrel támadunk (vagy ha mágiahasználó az első figura, akkor az aktuális varázslatot lövi el.). Ha már közel van akkor az oldalt látható két kard(szerűseg) fehérre vált. Ilyenkor közelharcban vagyunk, jó ha erős pasi van elöl.

Az oldalnézetnél a haladási irányt az iránytű mutatja. Amerre a pasi néz, az az égtáj más színű.

Space lenyomásával egy menü jelenik meg. A pontjai:

HERO SELECT: két figura felcserélése. Ha valaki nagyon rossz bőrben van, és nem tudjuk gyógyítani, akkor hátra kell rakni. Fontos, hogy ha a két varázstudó (Goldmoon és Raistlin) nincsenek az első négy között, akkor nem tudnak varázsolni.

CLERICAL SPELL: Goldmoon a papnéni varázslataiból szemezhetünk:

CURE LIGHT WOUNDS: kis erejű gyógyítás.

PROTECTION FROM EVIL: Védelem a gonosztól. Hogy mire jó azt Goldmoon se tudja (a játékban legalábbis)

FIND TRAPS: A cspdákat deríti fel (lezuhanó kövek). Mivel amúgy sem okoznak nagy sérülést, nem érdemes használni.

HOLD PERSON: Egy (többé-kevésbé) humanoidot állít meg.

SPIRITUAL HAMMER: Távolsági támadó varázslat.

PRAYER: Ima. Sok hatása nincs.

BLESS: Ennek se.

DISPEL MAGIC: Varázslat elleni védekezés. Egyenesen hülyeség (komolyan) használni.

TURN UNDEAD: Élőhalottak ellen használható. Én inkább lecsapom őket.

CURE CRITICAL VOUNDS: Komoly sebek gyógyítása.

RAISE DEAD: Hősi halottak feltámasztása.

HEAL: Maximumra gyógyít.

A varázslatok használat után kimerülnek, és csak pihenés után lehet őket használni. Kivétel a Turn Undead (ezt bármikor használhatjuk) és a csillaggal jelöltek (ezek száma korlátozott, előbb utóbb elfogynak, és nem lehet őket pótolni.).

Ha Goldmoon meghal, a varázspálcája Riverwindhez kerül, aki tovább használhatja.

MAGIC SPELL: Raistlin a csapat mágusa a történet előtt nem sokkal elvégzett egy próbát, ami bár testét megtörte, hatalmas szellemi erőt adott neki. (És mellesleg csiszolt valamit a jellemén is: a skizofrénia és az üldözési mánia kellemesen keveredik a személyiségében.) Az alábbi varázslatokat ő csinálja a botjával. Ha meghalt, a botot senki sem tudja felvenni, szóval jó, ha vigyázunk rá.

CHARM: Egy embert lehet vele lebénítani, és utána egy ütéssel lecsapni.

SLEEP: Hasonlít az előzőhöz, de nemcsak emberre hat. Egy troll nem respektálja...

MAGIC MISSILE: Nem túl erős támadás, de elég nagy hatótávolságú.

WEB: Háló. Lelassítja az ellenfeleket.

DETECT MAGIC: Varázslat érzékelése. (?!)

DETECT INVISIBILITY: Én még nem láttam egy láthatatlan dolgot se... Persze lehet, hogy rossz helyen volt bekapcsolva.

BURNING HANDS: Ez valamivel erősebb, mint a Magic missile.

FIREBALL: Na EZ ami miatt érdemes Raistlint használni. Brutális.

FINAL STRIKE: Ha ezt használjuk, Raistlin meghal, és a mellette álló ellenfél is jó nagyot sebződik egy egyhelyben álló tűzlabdától. Az impotens hatás mellett külön élvezet, hogy a pálca is üres lesz. Ne használjuk.

Ha sokat varázsolgatunk, a pálca ereje kimerül. Ennek a feltöltésére véletlenül jöttem rá: Ha Raistlin az első karakter, és az ellenfél valami varázslatot lő ki, az növeli a pálca energiáját. Persze túltölteni nem egészséges...

USE: A karakter kézbe veszi valamelyik nála lévő tárgyat. Persze ha nem neki való, akkor nem, szóval a Battle Axe+3-at ne Sturm kezébe adjuk, hanem Flintéba, mert ez törpös fegyver.

REST: Pihenés. Ha szörnyek vannak a közelben nem működik. A pihenés után Goldmoon összes varázslata aktív lesz, és a csapat tagjai is gyógyulnak egy kicsit.

TAKE: A terepen való mászkáláskor a felvehető dolgokot kis zöldes színű négyzetek jelképezik. Ha ezekre rámegyünk, már mazsolázhatunk is a dolgok közül. Arra érdemes figyelni, hogy a cuccot az vegye fel, aki tudja is használni. Pl. a nyílvesszőket adjuk Tanisnak, a lándzsákat pedig Caramon használja jól. Az eldobott fegyvereket is itt vehetjük fel.

OPEN: Általában ajtókat és ládákat szokás...

GIVE: Átadni valamit valakinek.

INSPECT: Körülnézünk. Hasznos, mert titkos ajtókat vehetünk észre Pax Tharkasban és Sla Moriban.

DROP: Eldobni valamit.

PUT: Berakni valamit valahova.

SHUT: Ez egy negatív Open.

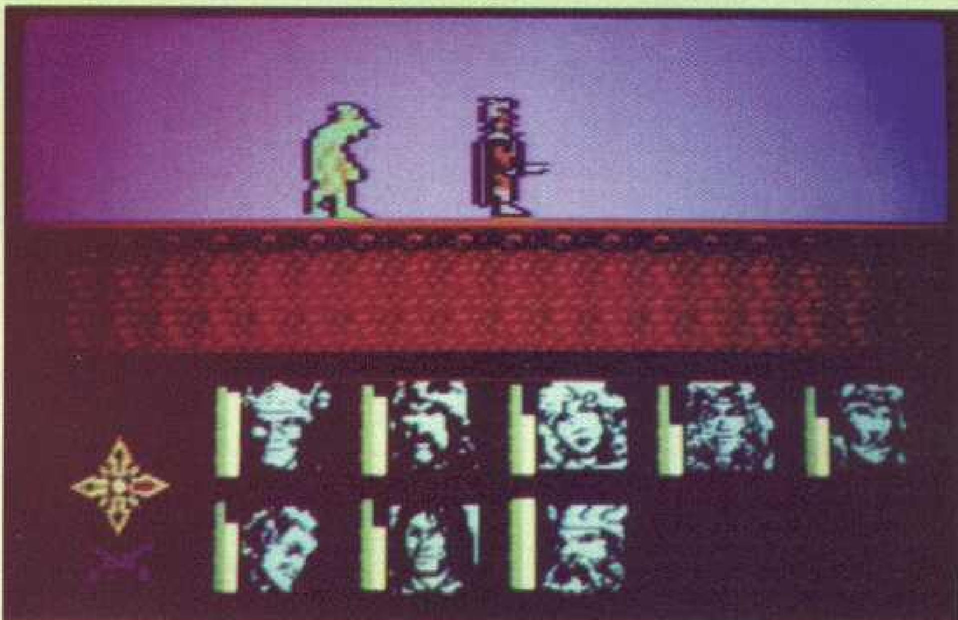
QUEST MAP: Amíg a szabad terepen vagyunk, egy térképet mutat a helyzetünkről.

SAVE: A lemez B oldalára lehet, összesen két állást egyszerre.

RESTORE: Loadnak hívják jobb helyeken.......

XP: A tapasztalati pontoknak nincs szerepe a játékban, ez inkább egy összesítés a kinyírt szörnyekről.

Mr. Karalábéval kellemes csevegést folytathatunk



Maga a játékmenet: Az elején a térkép északi részén vagyunk. Induljunk jobbra, itt mindjárt egy fehér fickóba botlunk. Amikor a játék átvált oldalnézetbe, ne támadjuk, hanem menjünk neki. Beáll a csapatba, és közli, hogy északra van pár fegyver. Szedjük fel őket, majd induljunk lefelé. Útközben belebotlunk egy párszor néhány rosszbácsiba, szóval pár tipp a harcról: A varázstudókkal, Tasselhoffal, valamint a hozzánk csatlakozott karakterekkel ne harcoljunk, mert nagyon kevés a HP-juk. Elöl legyen két erős fickó: Flint, Caramon, Sturm, Tanis vagy Riverwind közül valamelyik. Részemről egy Caramon-Sturm felállást javaslok, mert Caramon a lándzsáival messziről is elintézhet sok ellenfelet, Sturmnak meg nagyon jó fegyvere van (+2-es kétkezes kard). A következő két alak meg legyen a két varázstudó. A könnyebb fickókat mindig verjük le, varázslatot csak a trollok (nagy zöld fickó) és a Griphonok (négylábú, szárnyas-csőrös valami) ellen használjunk, és akkor is csak Fireballt. Ha Bozakba botlunk (szárnyas kétlábú gyikszerűség), mindig váltsunk Raistlinre, és biztonságos távolból várjuk meg, amíg nem lövöldöznek belénk egy-két varázslatot. Ha már beszedtünk párat, akkor itézzük el a gyíkot valamelyik harcossal.

A terepen mászkálást nem tudom túlságosan részletezni, talán csak annyit, hogy a folyókon átugrani is lehet. Persze nem a legszélesebb szakaszokon, és nem egy páncélozott figurával. Talán a legjobb erre a célra Raistlin, de ugrás előtt mentsünk állást, mert ha valaki beleesik a vízbe, az eltűnik a csapatból. Mindenesetre menjünk délnek, és szedjük fel a kincseket. Ha leértünk a térkép alsó részére (érdemes az úton haladni), mielőtt beérnénk a Pax Tharkasba vezető szorosba, összeakadunk Gilthanassal, aki azt javasolja, hogy tegyünk kerülőt. O.K. jobbra az erdőben közelítsük meg a hegyeket, és előbb-utóbb találunk egy bejáratot Sla Moriba. Mellesleg Gilthanas az egyetlen használható npc, mert viszonylag jól harcol, és kissebb varázslatokat (Magic missile, Web) is tud.

A nézeti kép itt átáll oldalnézetbe, emiatt kicsit nehéz eleinte a tájékozódás. Teendőink Sla Moriban: Meg kell keresni a kijáratot Pax Tharkasba, és megtalálni a Wyrmslayer nevű, nagyon sok plusszos, sárkányok ellen elég halálos kardot. A kard egy nagy kriptában van, adjuk mondjuk Caramonnak, aki ezentúl (a trollok kivételével) mindenkit le tud csapni. (Bár eredetileg Tanisnak kéne kapni, de inkább maradjunk Carinál, neki több a HP-je) A labirintusban van még egy pár plusz holmi is részint ládákban (Ezeket Tasselhoff nyissa ki. Mellesleg tiszta röhej, hogy az egész sztori egyik legeredetibb figuráját szinte semmire sem lehet használni:), részint a földön. A sok ajtóval teli folyóson vigyázzunk, ezek kripták, szóval percenként esik a nyakunkba egy zombi.

Pax Tharkasba két úton is feljuthatunk: az egyik terem közepén kifeszitettt láncon keresztül (csak ugorjunk fel rá), vagy kicsit arrébb egy rejtekajtó mögötti járatban.

Mellesleg a láncos szoba mellett van egy titkos ajtó is ami mögött nincs semmi. A könyv, és egy AD&D térkép szerint, itt kincsnek kéne lennie. Meg valami nagyon élő hullának is, szóval talán nem baj, hogy nincs itt semmi.

Pax Tharkasban elég sokat lehet mászkálni, sőt egy lejáraton keresztül valami sárkányos részre is el lehet jutni, de sajnos a game kifagy, szóval sok szerencsét azoknak, akiknek jó verzió van meg... Itt jön még egy térkép is:

x: kőomlás
1: Wyrmslayer
2: Láda: Gem, scroll of dispel magic, scroll of cure crit. wounds
3: Arrows+2,pouch, bullets+2
4: láda: scroll of cure serious wounds, scroll of raise dead.

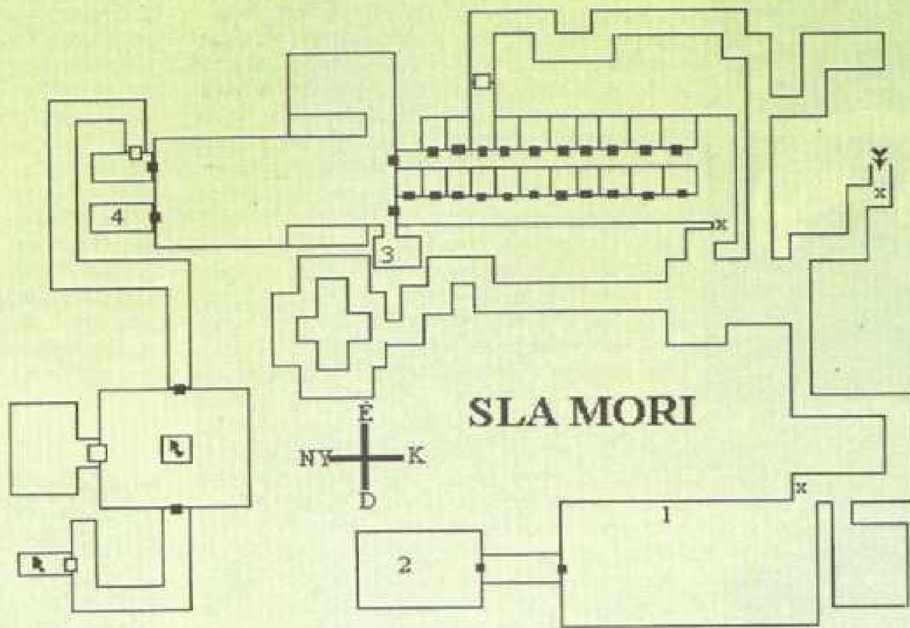
A fehér négyzetek a titkos ajtókat jelölik.

Na ennyi.

Hati



A soproni Erdészeti Főiskola felvételijének egyik illusztrációja



LONG LIFE



Most, hogy remélhetőleg mindenki túl van az ünnepek okozta beigli- és alkoholmérgezésen, újra elő lehet venni a számítógépünket. Mi is elővettük a HQ veterán 64-esét és beraktuk a **LONG LIFE** nevű programot. Ha még valaki nem tudná a hirdetésekből, a játék verekedős stílusú, az EXPLODING FIST szellemében született.

Betöltés után a program kódot kérdez, melyet egy röpke félóra alatt sikerült bepötyögnünk (a kézikönyv ugyanis nem tartalmazza a beírási módszert). Reklám után a game visszajön, majd az intro következik, amely elég látványos, csak az idétlen kerettörténet zavaró némileg, melyből megtudhatjuk, hogy régen Verebes mester volt a világ ura (a "Mágus"). Választhatunk küldetés és két játékos mód között. Küldetés módban csak SATO-val lehetünk, két játékos esetén a hét harcos valamelyikével. Ha kiválasztottuk emberünket, kezdetét veszi a küzdelem. A képernyő alján láthatjuk erőnlétünket, kreditjeink számát (ez kezdetben nulla de a bevitt találatokkal növelhetjük) és ütéserőnket. Az alapmozdulatokon kívül (ütés, rúgás, lábsöprés stb.) használhatunk tűzgolyót is, amely egy speciális támadás, ára 10 kredit. Miután legyőztük ellenfelünket eljutunk egy helyre ahol játszva vásárolhatunk, elkölthetjük begyűjtött kreditjeinket, vehetünk erőnléti pontot (2 kredit) és találati erőt (30 kredit). A tűzgolyót bármikor használhatjuk harc közben, ha elegendő kredittel rendelkezünk (magyarul: Fussa a kreditbő'...). És most néhány szót ejtünk a mozgások kivitelezéséről:

Fejrúgás: *jobbra fel* - testközelben alkalmazandó, könnyű, de nem elég hatásos.
Ugró rúgás: *jobbra fel + tűz* - messziről is alkalmazható, hatékony bár elég nehéz gyors egymásutánban elvégezni.
Ütés: *jobbra + tűz* - közelről használható, viszonylag erős támadás. ("Mindenkinek beütök jól!" - Izom Tibor)
Becsúszó lábsöprés: *jobbra le + tűz* - hatásos, használata nagy távolság esetén javasolt.
Körrúgás: *balra + tűz* - az egyik legerősebb támadás, közelről alkalmazzuk.
Tűzgolyó: *fel + tűz*, *le + tűz* - jó támadás, azonban könnyen elhárítható, 1-2 embernyi távolságból dobjuk.
Hátraugrás: *balra fel* - védekezés, távolságnyerésre használjuk, a legtöbb támadás elkerülhető általa.
Felső védekezés: *balra fel + tűz* - fejre és felső testre irányuló támadások ellenszere, a tűzgolyó ellen hatástalan.



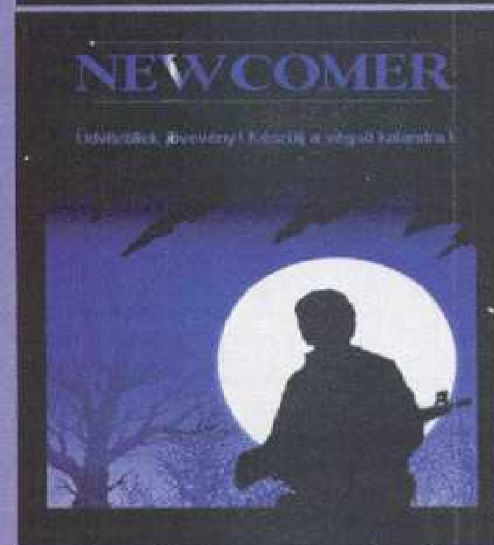
Alsó védekezés: *balra le + tűz* - a tűzgolyó és a lábsöprés elhárítására szolgál.

A program pozitívumaként értékelhetjük, hogy két perc alatt nem tudtunk végigrohanni a játékon, ugyanis a gép által irányított karakterek igen erős ellenfélnek bizonyultak, de hozzá kell tenni, hogy mi sem vagyunk Bruce Lee egyenes ági leszármazottai. Továbbá a gyorstöltő rutin, ami elviselhetőbbé teszi a játékmenetet. A játék grafikája jó (különösen az intro látványos), a háttér szépen kidolgozott, keleties stílusú, jó hangulatot ad a játéknak. Az animációk nem sikeredtek túl szépre, a mozdulatok kissé elnagyoltak lettek. A hangeffektek és a digitalizált hang felejthető, a zenével viszont nem volt semmi gondunk, egész kellemes, igaz mi lehalkítottuk a monitort és **Madness**-t hallgattunk közben.

A program megtekintése után kétségeink vannak afelől, hogy "egy legendás korszakot méltóképpen lezáró játék"-ot láttunk volna... Aki szereti az ilyen típusú játékokat annak ajánljuk, mi sajnos nem tartozunk ezek közé, így hát a *LONG LIFE short life*-ot élt meg a driveunkban...

GETTO&KOZY

NEWCOMER



Üdvözöllek jövevény!
Ülj le ide mellénk, és rendelj egy kört nekünk! (Ha nem rendelsz, akkor tűnj el!) Ja, most nem kocsmában vagyunk, hanem sajnos má' megint egy 64-es előtt, ráadásul itt van ez a **NEWCOMER** is...

Négy és fél év fejlesztőmunkáról nem lehet fél oldalban leírást készíteni (úgysem tudnánk...), tehát egy ismertetőt fogunk előadni az alábbiakban.

A játék stílusa RPG (legalábbis reméljük, mert nem volt sok időnk belemerülni...). Öt lemezt foglal el - úgyhogy kazettások figyeljetek! Leginkább a BARD'S TALE-hez tudnánk hasonlítani. A felépítés, a játékmenet, a harc szimulálása is sokban emlékeztet az egykori sikerprogramra, igaz, itt a jövőben járunk.

A kerettörténet "nagyjából" a következő: *Fősősünk egy szép nyári napon rádöbbent, hogy egyetlen szerelme szívét és minden más egyebét elrabolta Taki bácsi a szomszédokból, majd taxijával távozott a helyszínről. Emberünk az egyetlen józan módszert választotta: megragadta még az óvodából megmaradt, lefűrészelt csövű vadászpuskáját és habzó szájjal elkezdte róni az utcákat. Szerencséje volt, a gaz csábító éppen egy közepes adag krumplival próbálta végérvényesen elcsábítani feleségét, egy közeli McDonaldsban. Első mérgében arra gondolt, hogy felugrik Lenke nénihez és a két felszarvazott együtt, spannban intézi el a flörtölőket. (Lenke néni azonban épp Jockey-val töltötte az estét...) Barátunk nem fáradt a kopogtatással, az ablakon keresztül ronggyá lőtte őket. Hirtelen egy hangot hallott a háta mögül: "Nono!" Hátrafordulva egy kék kabátos emberbe ütközött kutató tekintete, kinek mellén ököllömnyi PROLICE felirat díszelgett. Innentől összefolytak előtte az események, mint egy kellemes, ámde hosszú este után a kocsmában. Egy ismeretlen szigeten tért magához Ádám-konfekcióban, ahol egy segítő kéz hozzávágott egy tornazsákot, amelyre "Zsoltika" felirat volt hímezve. "Cserébe a ruháidért, Jövevény!" - hallotta az érces hangot. Kis idő elteltével megállapította, hogy különös szigeten jár, rendőrök, csavargók és mindenféle punkok randalíroznak ezen az istenverte helyen. Ekkor hasított belé a felismerés: a Margitszigeten jár...*

Komolyra fordítva a szót egy igen jól sikerült kalandjátékot hoztak össze a készítők. Régen nem láttunk például ilyen szépen kidolgozott intro-t. A játék nem nélkülözi az említett játékkategóriának egyetlen fontos elemét sem. Igen szépen megrajzolt 3D-ben bolyongunk, mint a híres RPG-kben, párbeszédeket folytathatunk és mindez magyar nyelven történik. Igaz a magyar nyelv leegyszerűsített változatát használja a program (Pl. CSÍP RENDŐRLÁNY FENÉK - FUT). A kivitelezésre egy rossz szót sem szólhatunk, látszik, hogy az alkotók mindent megtettek a 64 legteljesebb kihasználása érdekében. A játékot csúcs grafika, hozzáillő zene és megfelelő kezelhetőség jellemzi.

A kezelési útmutatóban részletesen és érthetően le van írva minden ami a játék irányításához szükséges, erre tehát most nem térünk ki. (Azt pedig fel sem tételezzük, hogy valakinek esetleg nem a gyári verzió van a birtokában, vagy ha mégis, neki azt javasoljuk, hogy azonnal adja fel magát...)

Egyelőre ennyi, hiszen terveink szerint a CoV-ban egy részletes leírás is meg fog jelenni róla. A kalandjátékok rajongói bizonyára élvezettel forgatják majd a játékot, a stílust nem kedvelők pedig majd a szemüket...

GETTO&KOZY



D-DAY

Idén volt ötven éve annak, hogy a szövetséges haderők partra szálltak Normandiában, s közel két hónap alatt 1 millió embert tettek partra Franciaországban. A mi feladatunk sem lesz más a programban, minthogy ezt a bravúrt megismételjük. Sőt, amellett, hogy csapatainkat át kell juttatnunk Normandiába a ködösAlbionból, tovább kell nyomulnunk a kontinens belseje (pontosabban Németország) felé. Pedagógiai kérdőjelek a németekkel is kísérletezhetnek, de az első néhány kör után számunkra is nyilvánvaló lesz, hogy a történelem menetét még itt sem lehet olyan könnyen megváltoztatni. Ezért az első néhány menetben rutin hiányában inkább a szövetségesekkel próbálkozzunk.

Kis töltögetés után egy klassz állóképet csodálhatunk meg, némi induló kíséretében. Egy kattintás az egéren, s kezdetét veszi a menüőrület! Elsőként egy hármas menüvel találhatjuk szembe magunkat, az egyszerűség kedvéért kezdjük alulról:

Historical Scen.: történelmi küldetések. 3 szituáció közül válogathatunk, de érdekes módon az első kettő között kísérteties hasonlóságot véltünk felfedezni! Mi ugyan nem erőltettük ezt a játékstílust, de azért a leírás vége felé néhány szó erejéig visszatérünk rá, hogy milyen lehetőségeket rejt ez a menü magában igazából.

Load/Save Game: szokásos töltés/mentés opciók, érdemes lesz elég gyakran használni. A műveletek egyébként Save Disket igényelnek.

Standard Game: komplett háború. Miután a megrögzött stratégák még mindig velünk maradtak, nyomjunk rá a menüre. Három újabb választási lehetőség. Az elején erről zagyváltunk, tehát nyomjunk az Allies-re a German helyett. Two Players változat csak időmilliomos nyugdíjasoknak!

A játékképernyő

Szemeinket vessük mindjárt a felső sorra, ahol négy menüt látunk. Jobbra a pontos dátumot találjuk, ami 1944. június 6. Egy sorral lejjebb ugorva az aktuális (a kurzor által a térképen befogott) egységünk neve pillantható meg. Ha minden igaz, akkor ez a startnál a 82. légideszanthadosztály egyik ejtőernyős alakulata. A csík jobb szélén találunk utalást a terepre, ill. az időjárásra, amit egy digitalizált hang mond el, néhány animációval vegyítve.

Mindenekelőtt néhány mondat a térképről. Atlaszunkon a harci egységeket kis négyzetek jelölik, értelemszerűen a zöldek vagyunk mi, a szürkék pedig az ellenség. A katonai tömbök magukon viselik az elnevezésükből származó betűjeleket. Ha egy helyen több csapat is tartózkodik (például a hajókon), akkor egy clickre ezek kiíródnak egymás alá a képernyő közepén megjelenő ablakban, vagy fentről a második sorban cserélődnek a kiírások. Míg az ablakos esetben rá kell nyomni a csapatot jelképező kis négyzetre, addig a második variációnál elég ha csak a nekünk kellő egység neve olvasható a bal felső sarokban (bal clickkel a kijelölt helyre mozognak, ha van elég mozgáspontjuk).

A térkép finomabb mozgatása az alul, illetve oldalt található nyilak segítségével történhet. Ha viszont egyből a nyilak között mozgó téglalapok valamelyikére kattintunk, nagyobb léptékű görgetésre nyílik lehetőségünk. A harmadik esetben a kicsinyített térképen mozoghatunk szabadon. Nem feledkezhetünk meg azonban a jobb alsó sarokban lévő (a kis nyilak által közrefogott) fehér négyzet, amelyre rálőve a térkép négyzetrácsos formátumot fog ölteni.

FILE:

Save+Load: mentés/töltés. Bal click végrehajtás, jobb clickkel pedig visszatáncolhatunk.

Restart: vissza az első select triumvirátushoz (Standard Game, Save).

Exit to DOS: exit to dos.

OPTIONS:

Map Scroll: itt mahinálhatunk atlaszunk görgetésének sebességével.

Game Speed: ez az egész játék gyorsaságára fog vonatkozni (sajnos nem eléggé!).

Display Detail: grafikai felbontás változtatása.

Fog of War: ezzel a ponttal kombinálhatjuk bele az időjárást a játékba. Arról majd lenyomatunk egy kis táblázatot, hogy ez a FOG milyen következményekkel FOG járni.

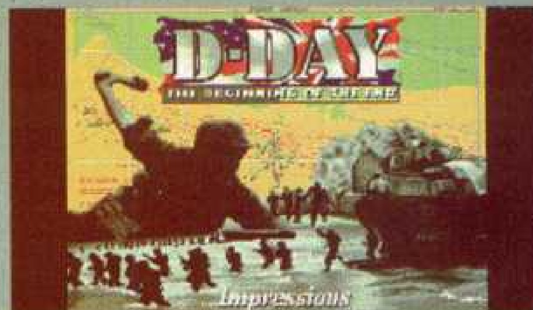
Sound Effects & Tunes: zene, fegyverropogás, dobszólók, indulók, golyók fütyülése be/ki.

Unit Supply: az ideális ellátottság beállítása. Válaszunk nem lehet kétséges...

Quick Fight: a gyors beállító panel ki/be kapcsolgatása.

Easy Fight: rutintalanabb stratégák itt butíthatják le ellenfelük kombinációs képességét. Ha netán humanoid ellen játszunk, akkor inkább néhány hordó sörrel tegyünk kísérletet ilyen ravasz akcióra. Vigyázzunk, mert Getto és CoVboy esetében a fent említett szer inverz hatást vált ki, és úgy levernek minket, mint atom! **(? — CoVboy)**

Input Result: mivel személyesen szeretnénk beleszólni a csatákba, maradjon csak ON-on.



Personality: a vezetők tulajdonságainak változtatása.

Combine Groups: a csapatok kombinálása.

Victory Conditions: Rákattintva egy újabb ablak jelentkezik be különféle állítási lehetőségekkel. Ezek megértéséhez azonban előbb tisztáznunk kell néhány dolgot! A játékban helyet kapott egy mérce (Success Bar), amely az erőviszonyok tükrözésére hivatott, azaz mikor ki van kedvezőbb helyzetben. Ennek a mérlegnek akkor lesz szerepe, ha valamelyik fél valamilyen harci cselekményt hajt végre: harci tettéért cserébe pontokat kap, amik előrelendítik a győzelmi szekeret. Alapbeállításban ennyi pontot kaphatunk haditetteinkért. A mellettük lévő nyilacskákkal módosítható, de nem szükséges elállítani. A rend kedvéért a lehetséges akciók:

Combat victory: egy csata megnyerése

HQ capture: ellenséges főhadiszállás elfoglalása

City capture: város bevétele

Retake city: az ellenség által megszállt város visszavétele

Other city capture: más városok elfoglalása. Ez nem teljesen világos, de alighanem olyan helységekre vonatkozik, ami eddig nem volt egyik fél birtokában sem.

Effect result by city damage: kapjunk-e visszajelzést a városok állapotáról egy-egy tranzakció után (pl. szőnyegbombázás). Yes!!!

Sucess bar: létezzen-e a fent említett mérce.

Max. points: a lehető legtöbb elérhető pont ennyi lesz.

City capture: el lehessen foglalni városokat vagy sem.

Monty Python álvakond tábornok





Müller Mihály (ex)alhonvéd katonaigazolványa (Gyűjtőknek féláron...)

City: ennek a városnak az elfoglalásáig tart a játék. Alapállapotban ez ugyebár Berlin.

End by 3rd may 1945: a dátum jelezte napon véget érjenek-e szenvedéseink vagy sem.

Ha első felindultságunkban össze-vissza nyomkodtunk mindent, és az opciót sikeresen elállítottuk, holott igazából nem is akartunk megváltoztatni semmit, akkor clickeljünk a DEFAULT feliratra, és minden visszaáll standard helyzetbe.

STATS:

Alapos áttekintést kaphatunk a saját, ill. az ellenségünk veszteségeiről, valamint a még pályán maradt egységek létszámáról mind szárazföldi, mind légi vonatkoztatásban.

MAP:

Place Name: a helységnevek kijelzésének beállítása.

Country Name: hasonlóképpen járhatunk el az országnevekkel.

View Owner: az A (szövetséges) és G (német) betűjelzések ki/bekapcsolása. A jelöléseknek akkor van szerepe, ha rákérdezünk a városok hovatartozására.

Supply: az utánpótlás kijelzésének változtatása.

Disrupped: a megsemmisített egységek megjelenítése. Ha **Yes**, akkor az egység négyzetébe feloszlatásuk esetén egy **D** betű kerül, és később is jelzi, hogy hol haláloztak el.

Aircraft: az egységeink kijelzéseinek váltogatása. Mutathatja mindkettőt (Both), csak a szárazföldi (Land), vagy csak a légi egységeket (Aircraft).

Ez a négy pontot meglelhetjük az oldalsó információs panelen is a VIEW ablakban.

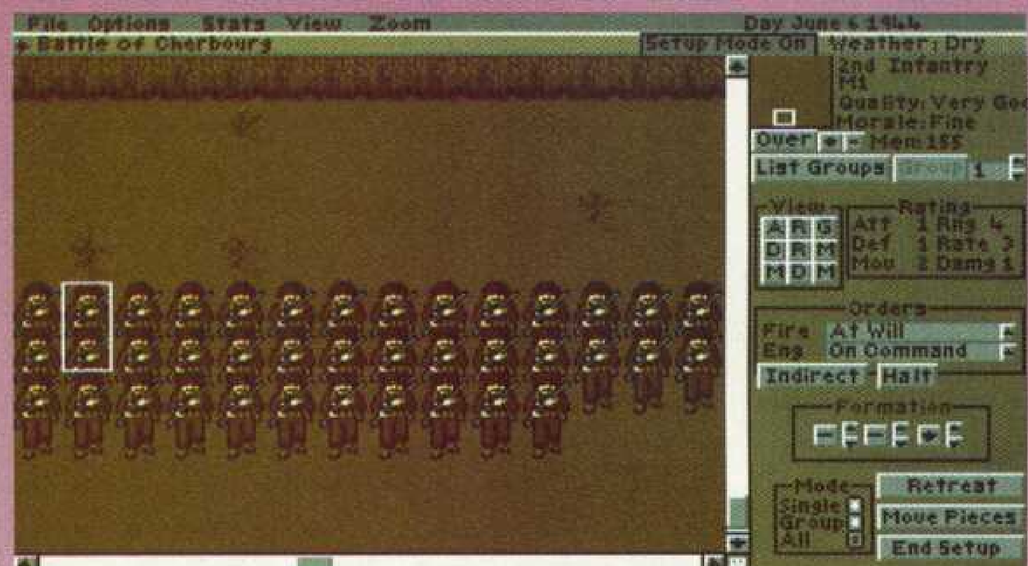
Ground Change: ha bekapcsoljuk, az időjárás hatással lesz a talaj állapotára, az pedig a mozgásunkra.

DISPLAY WINDOW:

Az ablak bal felső sarkában lévő térkép mellett két négyzet, amelyek közül a felső az éppen aktuális csapatunkat jelképezi, de utána szöveges formában is megjelenik az egység. Az alsó négyzetben a talaj típusa található (írott formában is). A *Move Points* téglalap mellett az egységünk mozgáspontjait jeleníti meg a program, a *Quality* feliratnál pedig katonáink állapota díszeleg. A mini atlasz alatt elhelyezkedő +/- a hadtestek közötti lapozást szolgálja. A kiválasztott egység létszámát a *Men* ikonnál tanulmányozhatjuk. Sokszor Aprx. rövidítés jelenik meg utána, ami becslést jelent. Ez azért fordulhat elő, mert az ellenséges vonalaknál tanyázó csoportokról a hírszerzésünk nem mindig tud pontos információkat nyújtani. A Men-re clickelve egy info-ablak varázsolódik elénk. A haderő (*Army Strength*) alatt kiíródik, hogy hány hadosztály van a groupban, lejjebb pedig a létszám, gyalogosokra (*Infantry*), páncélosokra (*Armor*), valamint tüzérségi egységekre (*Artillery*) kivetítve.

LIST DIVISION:

Division Detail után elolvashatjuk a csapat teljes megnevezését, és a parancsnok (*Commander*) nevét.



Német turisták érkeztek látogatóba. Mind ugyanannál a szabónál dolgoztat

Division Type: az egység fegyverneme.

Men és Quality: már volt róla szó.

Weapons: Harcosaink által birtokolt fegyvertípusok, mögötte százalékos eloszlásban. A harcászati eszközök közötti eltérésekről majd később.

Location: a tartózkodási hely koordinátákkal megadva. Az egyszerűség kedvéért a programozók megadták a viszonyított helyzetüket is (pl.near St. Malo: St. Malo közelében).

Orders: ezt a parancsot kapták legutóbb.

Status: Státusz. Ha még nem kavartunk velük ebben a körben, akkor READY, egyébként MOVE COMPLETE.

Split: a mellette lévő kapcsolókkal lehet az egységünket felezni (50%), harmadolni (34%), vagy negyedelni (25%). Ha összevonni szeretnénk egységeinket, akkor keressük meg a szégtválasztott fiúkat, majd *Transfer*, végül *Perform*. A gép elkezdi őket visszaadagolni az eredeti hadosztályba, és ezt addig ismételjük, amíg a kívánt felállást sikerül megvalósítani.

Next/Previous: lapozgatás a kartotékok között. Kérhetjük a soron következőt, ill. visszatáncolhatunk az előző lapra.

Disband: alakulatunk feloszlatása.

Change Army: Segítségével hozzájutunk bármelyik egységünk adataihoz. Lehetőség nyílik a különféle létszámok módosításokra is. A *Personality* kapcsoló a személyes tulajdonságokat fedi: *Loyal*: hűséges; *Independent*: önálló; *Agressive*: az; *Glory Hound*: csak a dicsőségre hajt; *Brash*: hetyke; *Cautious*: óvatos. (Nem egy hátrány!); *Defensive*: biztonsági játékos; *Loss Avare*: vaksi a helyzet felismerésben; *Determinated*: határozott. Az *Attack* és *Defensive Skill* a támadó és védekező képességét határozza meg. A legkirályabbaknak *Very High* besorolásuk van. Az *Opposition* egy kis csalásra ad lehetőséget, mert itt a német vezetők képességeit is befolyásolhatjuk. A *Default* választásával minden visszaáll az eredeti helyzetbe, a *Random* pedig véletlenszerűen generálja a fejesek hozzáértését. *Finish*: visszalépés a főképernyőre.

History: áttekintés az eddig lezajlott hadi eseményekről. Az első lapon (VICTOR) a győztesek szempontjából vannak csoportosítva a csaták. Dátum, csata neve, ki volt a támadó, s végül ki nyerte az ütközetet. A veszteségekről (OTHER LOSSES) is hírt kapunk. A másik lapon (LOSSES) is látható a dátum és a csata megnevezése, de a veszteségekre koncentrál a statisztika, lebontva azt csatákra, illetve összegezve az egész háborúra (TOTAL BATTLE LOSSES).

Status: állapot. Lásd List Division.

SPECIAL ORDERS:

Az adott egységre vonatkozó speciális utasítások.

Fortify: brigádunk különböző terepakadályokat húz fel az adott helyszínen, amelyek jelentősen megnehezítik nemcsak az ellenfél gyalogosainak, de motorizált egységeinek mozgását is.

Board Ship/Train: hajóra, vagy vonatra szállni. Frankón lehet vele haladni, de a szállító jármű már csak a következő körben mozoghat.

Destroy Structure: megsemmisíthetjük vele az ellenség kikötőit, reptereit, vasútvonalait.

Strategic Bombing: ajándékcsomagokat küldhetünk az ellenfélnek. Álljunk a kiválasztott négyzetre és bumm! sakalaka... Gépeink a következő körben automatikusan visszatérnek valamelyik repterünkre, hogy feltöltsék magukat.

Indirect Bombing: légi támogatás csapatainknak az ütközetek során.

Dogfights: légicsata, eredményét a gép generálja a harcoló felek gépeinek függvényében.

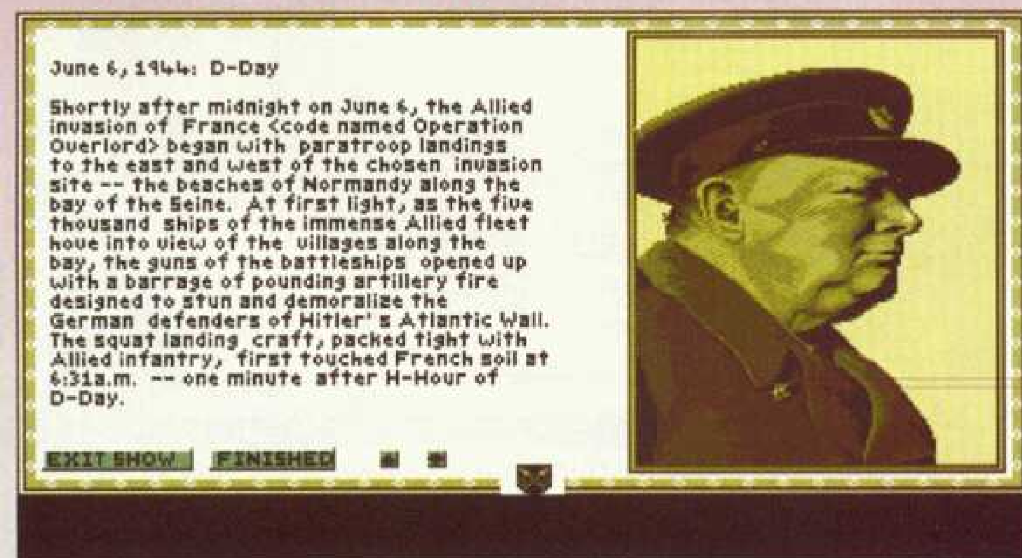
Természetesen csak azok mellett virít a fekete gombóc, amelynek a végrehajtását a körülmények lehetővé teszik.

Reinforce: megerősítés, utánpótlás. A *Reinforcement*-képernyő bal oldalán egy térképet látunk, balra egy újabb ablak teli kapcsolókkal, fent pedig a főképernyőről már ismert Menu Bar-hoz hasonlatos elrendezés.

About: a játék verziószámát adja.

Events: az első opció bekapcsolásával a történelmi eseménynaptár az aktuális naptól fog indulni (*On this day*). A másik lehetőséggel (*Run events*) kezdetét veszi a hadikalendárium. Beszámol fontos esményekről, híres személyekről, tanktípusokról, stb. Szóval igazi áttekintést ad a korszakról. Ha áttanulmányoztunk egy-egy oldalt, akkor a *Finished*-re nyomva lapozhatunk, ha pedig meguntuk az olvasgatást, az *Exit Show*-val kiszállhatunk.

"Blood, sweat and tears... and No Sports"



Map: Az elsőre bökve (*Cities*) az összes várost kijelzi a térképen, a második eshetőség (*Front Line*) a frontvonal (jobban mondva a front közelében lévő városok) megtekintésére ad alkalmat.

Organization: hasonló a *List Division*-höz, de itt a csapatokat és parancsnokokat keresztelhetjük át.

Vigyázó szemünket még ne Párizsra, hanem az oldalsó ablakra vessük! Felül kapott helyet a *Sucess Bar*. Alatta a rendelkezésünkre álló *Resource*-pontok száma, amiből majd újabb csapatokat állíthatunk fel. Az *Incrase* segítségével határozható meg a növekedés mértéke. A *Reinforce Division* választásával egyes megtépázott hadosztályaink megerősítésére kerülhet sor.

Nézzük hogyan hozhatunk létre új bandériumot. Indulásként clickeljünk a *Build Division* feliratra. A *Division Type*-nál a nyilacskákkal hozzuk be a kívánt hadosztálytípust, és a *Men(Cost)* nyilaival igénybe véve tuningoljuk fel a létszámot. A *Cost* fogja mutatni, hogy mennyi *Resource*-pontba fog kerülni az adott létszám kiállítása. A tájékozódás miatt a ResourceAvailable mutatja a felhasználható pontokat, a *Cost Per Unit* pedig egy egység költségeit az adott típusból:

Infantry (gyalogság): 1 per man (azaz emberenként)
Paratrooper (ejtőernyős): 3 per man
Engineer (utász): 10 per man (mindenfélékre képes, pl. repteret tud építeni, vagy aknamezőt hozhat létre, stb.)
Armor (páncélos): 25 per tank
Artillery (tüzérség): 20 per gun
Mechanized Infantry (gépesített gyalogság): 7 per man
MechanizedArtillery (gépesített tüzérség): 30 per gun
Supply Depot (utánpótlás): 2 per man
Transport Ship (szállító hajó): 10.000
Train (vonat): 5.000
Bomber (bombázó): 175
Fighter Bomber (vadászbombázó): 125
Night Fighter Bomber (éjszakai vb): 140
Fighter (vadász): 100

Embereinket a *Weapons* ikonnal fegyverezhetjük fel, de természetesen csak a típusuknak megfelelő játékszerekkel. Sajnos a felkészültségüket (QUALITY) nem tudjuk szabályozni, de ez a megnyert csaták után emelkedni fog. Az *Army* mutatja, hogy melyik hadtestbe fognak kerülni az újoncok, a *Commander* pedig azt, hogy kinek a vezénylete alatt fogják folytatni pályafutásukat. A *Location* jelöli meg a felállítás helyét. Ez kezdetben csak valamelyik angol város lehet, de az események előrehaladtával már Olaszországban is szervezhetünk új hadtesteket. Ha minden OK, akkor nyomjunk egy *Build*-et, és adjuk meg az új alakulat nevét.

A *Reinforce* képernyőre visszatérve a *Build Division* alatt tekinthetjük meg a harcoló felek összesített létszámát (Armies: hadseregek, Division: hadosztályok, Men: emberek száma). A *City Resource Detail*ben valamelyik településre clickelve a városokról kaphatunk info-t. A nevén kívül (CITY) megtudjuk az erejét (RESOURCE LEVEL) és a méretét (SIZE). A *Give Orders* a kilépés a Reinforce-képernyőből.

Ha már kedvünkre kimozogtuk és kicsatáztuk magunkat, akkor az *End Turn* kapcsolót választva átadjuk a lépés jogát az ellenfélnek. Amíg a gép lép, mi mindenféle tájékoztatókat kapunk a légitámadásaink eredményességéről, a feloszlatásra kerülő csapatokról, az ellenség manővereiről, stb.

Csata a láthatáron...

A csata a játékban természetesen meghatározó szerepet tölt be, tehát érdemes alaposan kiismerni az itteni menühegyeket. Csatát kezdeményezni az egységünkre történő clickkel tudunk. Ha az egység már lépett a körben (MOVE COMPLETE), akkor sajnos nekik ebben a fordulóban le kell mondaniuk a harcmező meglátogatásáról. Ha viszont Ready, akkor támadhatunk! Ehhez jelöljük ki a térképen az ellenséget jelképező négyzetet (persze ehhez az kell, hogy mellettük is álljunk). Ha minden klappol, akkor megjelenik a JOIN FIGHT YES/NO. Ez egy kimondottan kellemes szolgáltatást takar: a már támadásra kijelölt főegységünkhöz ugyanis hozzácsaphatunk még egy-kettőt, amik a környező pozíciók valamelyikében tartózkodnak. A csapatösszevonásban minden feltételezett (és lehetséges) résztvevőre egyenként rákérdez a gép Yes/No-val. Yes esetén az egység támogatni fogja a támadókat az akció időtartamára.

Mielőtt a csata elkezdődne, az INDIRECT használatával még kérhetünk egy kis segítséget. Ez ugyanolyan kérdezz-felelek, mint a JOIN FIGHT. Ha valamelyik csapatnál YES-t nyomunk, akkor az az egység tüzérségi vagy légi támogatást fog nyújtani a támadáshoz (ezek legtöbb esetben a C betűjelzéssel ellátott hadihajók vagy légi egységek). Ezek a csapatok csata közben nem manipulálhatók, mindössze a távolból lövöldözik az ellenfelünk csapatait.

Egy kis töltögetés után egy információs ablak ugrik be a képernyőre. Itt először a csata nevét láthatjuk, aztán pedigALLIED alatt a szövetségesek haderejét. Az oszlopok közül azActive a még meglévő mennyiséget jelzi, míg a Lost a már kifeküdt fiúk létszámát.

Van még egy érdekes dolog ezen a képernyőn **(Ja, hogy tiszta por!-Tibsoft)**. A táblázat alján látjuk, hogy az ellenfélnek előnye vagy hátránya van-e velünk szemben (bár ez a számadatokból amúgy is egyértelműen ki szokott derülni).

Ha kigyönyörködtük magunkat, clickeljünk rá a FIGHT feliratra és végre bejutunk a csata-menübe.

File: lásd főmenü.

Options: ez is ugyanaz, mint a főmenüben, egy-két bővítéssel. Az *Uniforms*nál lehetőséget kapunk az emberek ruhaszínének beállítására (zöld csíkos, lila pöttyökkel, rózsaszín szívecskékkel az ideális), és a tankok terepszínét is kedvünk szerint manipulálhatjuk. (**Inkább 'Egy kis piros bombázógépet, akarok én de nagyon szépet...' — Kontroll Csoport**) Mivel ezek az igen bonyolult menüpontok egy különszámot is megérdemelnének, elnézést kérünk szűkszavúságunkért.

Stats: ha neadj'Isten valaki elfelejtette volna azt, amit az előző információs ablak mutatott, ezzel a menüponttal rövid helyzetjelentést kaphat a csetepaté jelenlegi állásáról.

View: tudakozódás az embereinkről való. Bármelyikre ráclickelve a hadtestünk minden egysége felett megjelenik egy szám, ami az erősségét mutatja. Ilyen információkról kérdezősködhetünk: Attack (támadás), Defense (védekezés), Firepower (tűzerő), Group (csapat), Morale (morál), Number of Men (emberek száma).

Zoom: A térképet tudjuk kicsinyíteni, illetve nagyítani, ha rányomunk egyet az egérrel. Elég lassú, de hasznos!

Jöhetnek a jobb oldalon levő menük. Az ablak bal felső sarkában egy kicsinyített térképet láthatunk, de az alatta lévő *Overview*-ikonra clickelve lehetőségünk nyílik módosítani bizonyos dolgokat a térképpel. A leghasználhatóbb számunkra a *Magnify* volt, amely elég türhető áttekintést nyújt a csatatérről.

A +/- a szokásos válogatást adja az egységek között. A LIST GROUP-pal tudunk belekukkantani az egységek állapotába. Ha azt választjuk, egy kis info-ablak jön be, ami az aktuális egység jellemző adatait tartalmazza. Group Number (az egység száma), Active (ha aktív), Infantry... (darabszám), Average Rating (az egységek különböző pontjai), ezen belül: Attack a támadás, Defense a védekezés, Movement a mozgási pontok, Quality a minőség, Morale a morál, Range a hatótávolság (fegyvereik függvényében alakul), Rate a tűzerő, Damage pedig az, hogy mekkora kárt tudnak okozni.

Nexttel és Prevvel lapozgathatunk az egységek között. Finish-sel bezárhatjuk az ablakot, Transferrel pedig mozgathatjuk az egységet. Ha egz csapatunkat több részre osztottunk, darabokra, akkor mindegyik résznek külön parancsokat osztogathatunk a Group ikonnal, és a mellette levő nyilakkal.

A View egy roppant hasznos ikon: pont ugyanazt csinálja, mint a másik View. Értelmes dolog volt kettőt csinálni belőle.

A Rating ablakban a teljes hadtestek adatait vételezhetjük magunkhoz. Mivel az itt látható adatok megegyeznek a List Group-ban tárgyaltakkal, ezért nem fogjuk mégegyszer leírni őket-illetve külön díszlevélben történő olvasói kérések esetén... talán.

Az ORDERS-nél két igen hasznos kütyüt találhatunk. Az első (FIRE) a tüzelés (Tavasz van, vagy mi?- Tibsoft), a másik (ENG.) a közelharcra vonatkozik. Ha jót akartok, mindkettőt AT WILL-re állítjátok, mert ON COMMAND-nál csak külön kérvény benyújtására lesznek hajlandók lőni, vagy harcolni!

Az INDIRECT ikonról egy kicsit később szólunk, inkább rágjuk végig a még hátralévő dolgokat. A Halt-tal tudjuk leállítani azt a bizonyos mozgást, amit a MODE ablakban variálhatunk. Ja, ha már szóba hoztuk: a MODE-nál háromféle mozgáscsoportot hozhatunk létre: Single-lel kb. egy 50 fős csoportot, Group-pal egy 200-300 fős bandát, illetve All-lal az egész hadtestet mozgathatjuk.

A jobb alsó sarokban láthatunk három ikont. Ezek közül a Retreat-tel feladhatjuk a küzdelmet (szégyen a futás, de néha hasznosabb, mint feláldozni emberkéinket), az Autoplay-jel a gép végigdöngeti helyettünk a dolgot (iszonyú lassú), és a Play-jel belevághatunk a csatába. Még valami: ha szárazföldi ütközetet vívunk, a kezdés előtt a Move Pieces-szel mozgathatjuk a hadsereget. Tengeri csatánál ez nem működik.

Az INDIRECT ikonra clickelve egy új ablak töltődik be, ahol tüzérségi támogatást kérhetünk. Először is az apró ellenfél-ponthalmazból válasszuk ki, hogy melyiket akarjuk támadni. (Lehetőleg a sűrűjébe célozzunk!) Egy bal clickkel jelöljük ki a célpontot. Ha meggondoltuk volna magunkat a Cancel Target-tel törölhetjük a beállított célt. Next/Previous-zal tudunk válogatni a célpontok között, a Division mutatja a hadtestek számát, ami jelen esetben a támogató erőket jelenti.

A Unit in View-nél láthatjuk, hogy hányas egységnek adtuk ki az éppen beállított célpontot. (Gyakran váltogassuk, mert a németek szeretnek megpucolni a tűz alá vett területekről!)

Ha egy bátor klikkeléssel a PLAY ikont választjuk, elindul a harc. Mielőtt azonban ezt megtennénk, ki kell jelölni ellenfeleinket a játéktéren. Ehhez nyomjunk egy jobb clicket valamelyik emberünkre, mire egy keret jelenik meg körülötte. Ha most a keretre bökünk, egy fehér X-et kapunk, amit mozgassunk az ellenfél valamelyik egységének lábára. Ha az ellenfélre bökdösünk a jobb egérgombbal, akkor egy info-ablakot hívhatunk le róluk.

Csata közben a térképet az egérrel scrollozhatjuk ide-oda. A bal egérgomb megnyomására tudunk visszalépni a menübe, de ezt csak akkor tegyük, ha valamelyik egységünk már kivégezte a számára kijelölt célpontot. Ilyenkor szépen adjunk meg neki még egy célpontot az INDIRECT menüképernyőn.

A csata figyelemmel kísérése roppant nagy izgalmakat ígér a végletekig elszánt stratégáknak. Legjobban az ellenfél egységét jelképező sziluettekre hívnánk fel a figyelmet. Ha a katonák kifeksznek, akkor az az egység teljes megsemmisülését jelképezi, ellenkező esetben fegyverropogások közepette nyomulnak előre, amíg el nem érik a számukra kijelölt célpontot. Ez az állapot vonatkozik arra az esetre is, ha például egy egységünknek olyan célpontot adtunk meg, amit a csatamezőn végigügetve tud csak elérni. Ilyenkor ne lepődjünk meg, ha ellenségbe botlik a csapatunk, és nem védekezik: támadni csak a számára kijelölt ellenséget fogja (kivéve akkor, ha a tüzelést és a közelharcot isAT WILL-re állítottuk). Először célszerűbb a hozzánk közelebb levő ellenfeleket padlóra küldeni.

Pár megjegyzés:

A térképen kijelölve tudunk csatába bonyolódni, de csak azzal az egységgel, amelyik még nem lépett. A készenléti állapotot 'Ready' felirat jelzi. Sikeres áttöréseket Cherbourgnál, Bayeux-nél, Caennél és Dovernél tudunk csinálni. Csatáinkban légierőt is bevethetünk, nemcsak szárazföldi egységeket.

Fontos megemlíteni, hogy a szárazföldi harcon kívül létezik olyan is, amikor a csapatainkat hajókon kell átszállítani a tett színhelyére, és amikor átértünk a túlpartra, meg kell várnunk, amíg a fiúk előmásznak a bárkák gyomrából. Itt egyébként felfedeztünk egy elég nagy szemétséget a program részéről: mivel az ellenfél már a partraszállás megkezdésekor is intenzíven rombolja csapatainkat, mi pedig nem tudjuk mozgatni







A stratégiai helyzet kissé zavaros, de majd lebombázunk mindent

azokat. (**Reális effekt. A D-napon is az volt Eisenhowerék legnagyobb problémája, hogy a németek nem teával és süteménnyel várták őket a parton... — CoVboy**) Cselekvésre csak akkor kerülhet sor, ha már az összes egységünk előmászott a hajókból.

Érdekes dolog az is, hogy a páncélosok milyen védtelennek tűnnek, ugyanis a legtöbbször kegyetlen gyorsasággal fogynak ahhoz képest, hogy sokszor csak gyalogosok támadják őket. Ezért őket ne gyalogos csapatokra küldjük, hanem nekik megfelelő alakulatokra, mert különben a "sok lúd, disznót győz"-elv fog diadalmaskodni.

Ha rosszul áll a szénánk, válasszuk a menekülést. Emberveszteség nélkül valószínűleg nem fogjuk megúszni, de még így is jobban járunk, mintha az egész brigádot hagynánk elveszni a csatamezőn. Számunkra logikusnak tűnt volna, ha a nagybecsű alkotók beépítettek volna a játékba egy olyan lehetőséget, hogy a sérült csapatokat összevonva új hadsereget alkossunk.

A küzdelmet egyébként érdemes távolnézetből szemlélni, mert az áttekinthetőség gyorsabb reagálást eredményez.

AzAutoplay funkciót SOHA ne válasszuk, mert az Amigánknak (ill. PC-nknek) könnyen maga felé hajolhat a keze. Sokkal jobban járunk, ha magunk manipuláljuk az egységeket.

A csata megkezdése előtt a sereget mozgassuk az ellenfél közelébe, és csak ezután jelöljük ki a kiirtandó csapatokat. Az egész bandát egy tömegben mozgatni meglehetősen suta dolog, és nem is ajánlott. Az ellenség általában elég jól sáfárkodik még a leggyengébb haderejével is, és megosztva mozgatja a csapatokat. Tegyük mi is ezt, hogy a lehető legnagyobb pusztítást vihessük végbe az ellenfél sorai között.

Fontos megjegyezni, hogy egy-egy küzdelem lezárásakor (a veszteséglista megtekintése után) lehetőségünk van a csapatok fejlesztésére (rosszabb esetben a feloszlatására). A harc befejezésekor kapunk egy táblázatot, ami az egységek neveit tartalmazza. Amelyik "Must..."-tal van megjelölve, az automatikus fejlesztésen megy keresztül. A többi hadtest viszonyait bal clickkel alakíthatjuk. Érdemes keveset hibázni az emberveszteség szempontjából, ezért ha nincsenek tankok az ellenfél sorai között, a mieinket nyugodtan uszítsuk a gyalogságra.

A csatamező látképét a nyilakkal görgethetjük, de ha a nyilak melletti/feletti téglalapokra nyomunk egy bal clicket, akkor durvább léptékű scrollozásra is lehetőségünk lesz. Ezt egyébiránt óvatosan kezeljük, mivel szörnyen idegesítő lehet ha állandóan ugrál a kép a darabos mozgatás miatt.

Ha az öldöklés tengeri csata keretében zajlik le, ne felejtsük el hajóinkat áthozni a túlpartra (Képzavar a láthatáron...-Stefa). Amint "földet fogtak" a drágák, kezdik kidobálni magukból az egységeinket. Szárazföldi csatánál ez a kellemetlenség nem létezik.

A Formation ikonokat mi egyáltalán nem használtuk, ha csoportot akarunk toborozni, arra ott van a Single, vagy Group menüpont.

A képernyő felső csíkjában láthatjuk a csata nevét, tőle jobbra az időjárási viszonyokat.

A játékban megvan az utánpótlás lehetősége is, de őszintén szólva mi még nem nagyon nyúltunk ehhez, mert csapatainkból mindig volt elég, így többnyire lekaszabolták a derék német hadsereg egységeit. Csak érdekességként: volt olyan alkalom, amikor a mi kis 12000 fős hadosztályunk egy 365 embernyi fritz bandába botlott. Az eredményt talán nem kell részletezni...

HISTORICAL SCENARIO:

Mint azt már a cikk elején elszavaltuk az első két scenario között nem tudjuk, hogy mi lehet az alapvető különbség. A RACE TO BERLIN versenyfutás a német fővárosért, a NORMANDY BREAKOUT konkrétan a partraszállást szimulálja. A BATTLE OF BULGE pedig a szárazföld belsejében indít. Szóval az időtartamban lehet valami differencia, a gép a feladat teljesítése után valószínűleg egyből véget vet a szórakozásunknak. Ha valamelyiket kiválasztottuk, akkor az ALTER YES/NO ikon jelenik meg. Ha igennel felelünk akkor lehetőségünk nyílik néhány módosításra. A jobb oldalt megjelenő ablakban a Disband segítségével eltörölhetünk egységeket, a Make-kel pedig létrehozhatunk szövetséges csapatokat szintúgy, mint németeket. A SET PORT táblázatban a kiindulási kikötők koordinátáit változtathatjuk meg. A VIEW CITY OWNER a városok hovatartozását írja ki, a Stats statisztikát ad. A RECRUIT feliratra clickelve növelhetjük a rendelkezésünkre álló RESOURCE pontok számát (mert csökkenteni ugyan ki a fene akarná a magáét?). Az új beállítást azAdjust-tal fogadtathatjuk el. Végül az END SETUP után megkezdődik a játék.

Az előbbi lehetőségek használatával gyakorlatilag bármilyen felállást létrehozhatunk, vagy például megismételhetünk sorsdöntő csatákat.

Alapvető pontozás a támadó- (attack), védekező- (defense) és mozgási (movement) pontok a típusokon belül a következőképpen alakulnak:

Gyalogság (INFANTRY): 1-1-2
Harckocsizók (TANK): 3-3-3
Tüzérség (ARTILLERY): 1-1-1

Fegyverpontok: a következő lista a különböző fegyverféleségek hatótávolságát (Range) (térképnégyzetben), a tüzelés hatékonyságát (Rate of Fire), valamint a tüzelés erejét mutatja be (Power):

INFANTRY WEAPONS:
M1: 4-3-1
Lee Enfield: 4-3-1
Mauser: 4-3-1
Thompson: 2-4-1
Sten Submachinegun: 2-4-1
MP40: 2-4-1
.30 és .50 MG: 10-5-1
LMG: 4-5-1
.60 és .80 Mortar: 16-2-3

TANKS:
Sherman: M4 37-2-3
Stuart: M5 29-2-3
M7: 44-2-3
Churchill: 37-2-3
Cromwel:I 37-2-3
Panzer IV: 37-2-3
Panther: 37-2-3
Wespe: 42-2-3

ARTILLERY WEAPONS:
150mm Howitzer: 117-1-3
155mm Howitzer: 49-1-3
105mm Howitzer: 44-2-3
155mm Gun: 84-1-3
4.5 Gun: 49-1-3
25 Pounder: 49-1-3
6 Pounder: 10-2-3

Terrain: a talaj típusa gyakran lesz hatással az egységeidre, amikor majd mozgatni akarod őket, vagy harcolni kívánsz velük a csatamezőn, ekkor nem árt majd figyelembevenni a következő szabályokat a talajtípus/mozgás/harci effektus függvényében:

Mező/ideális/ideális
Folyó/lassú/nehéz a támadás és a védekezés
Erdő/lassú/könnyebb a védekezés
Dombtető/lassú/könnyebb a védekezés és a támadás
Barikád/lassú/könnyebb a védekezés
Tenger/lassú/nehéz a védekezés és támadás
Tengerpart/lassú/nehezebb a védekezés és a támadás
Épületek/lassú/könnyebb a védekezés
Bánya/lassú/ideális

Weather and Visibility: időjárás és a látási viszonyok összefüggését tükrözi. Amikor az időjárás be van kapcsolva, a látási viszonyok jelentősen romlanak az alábbiak szerint:

Száraz idő: 16 négyzet
Nedves, esős: 12 négyzet
Havas: 8 négyzet
Ködös: 4 négyzet

Maga a program egyébként gyanúsan emlékeztet egy stílusbeli társára. Már a tesztelés elején feltűnt, hogy mind a menükezelése, mind pedig az ötlet egy bizonyos BLUE & GRAY c. stuffal mutat fel rokon vonásokat. Ráadásul pusztа véletlenségből mindkét game Impressions gyártmány. A kapott kép alapján nekünk az volt a "benyomásunk", hogy a történelem mellett az Impressions is ismétli önmagát. Ennek ellenére is nagyon ki vagyunk békülve az anyaggal, mert a téma érdekes, és a maximálisan túlbonyolított kezelés is viszonylag gyorsan (egy-két év gyakorlás után!) elsajátítható. A hanghatások igazán csak a csataréseszeknél figyelemreméltóak, a "zenéről" viszont jobb nem szólni... (bár ebben a programban nem is ez a lényeg!) Megszállott stratégáknak feltétlenül ajánljuk beszerezni, de aki már kiörjöngte magát a BLUE & GRAY-jel, az inkább hanyagolja. Összegezve: max 80%!

TIBSOFT&STEFA

AMIGA NEWS

Aladdin (A500/A1200/CD-32)

A Virgin Games a SEGA és a SNES konzolok után Amigára is megjelentette az év egyik legkiemelkedőbb mászkálós/ügyességi játékát, ami a rajzfilmhez hasonló grafikát és hanghatásokat használt fel. A játékban Aladdint irányítjuk, akinek a késdobáló őrökön, kígyóbűvölőkön, kígyókon és egyéb más akadályokon kell átvergődnie magát ahhoz, hogy megmentse szerelmét a gonosz Jaffar karmai közül. Egy újabb nagy dobás a LION KING mellett.



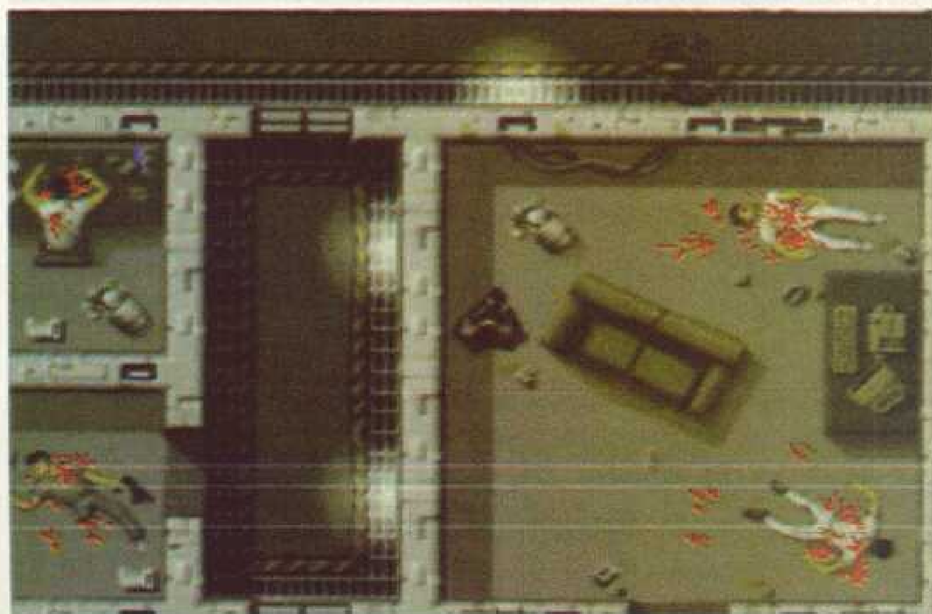
Cannon Fodder 2 (A500/A1200/CD-32)

A CANNON FODDER egy évvel ezelőtti sikere után megérkezett a várva várt második rész. A grafika abszolút nem változott semmit sem, tulajdonképpen arról van szó, hogy csak a pályákat cserélték ki az első részhez képest, és azokon elhintettek néhány kósza objectet. Ja, ha valaki nem ismerné az első részt, annak megsúgjuk, hogy az egy lövöldözős játék, amelyben néhány azonosíthatatlan fajtájú zöldségből álló kommandóval kell körbe-körbe totyognunk, és ledurrogtatni rengeteg hasonlóan azonosíthatatlan fajtájú hasonlóan zöldeket. Aki egyszer játszott vele, az egyszerűen nem bírta abbahagyni. (Amíg le nem fagyott...) A híresztelésekkel ellentétben a második rész semmi lényeges újítást nem tartalmaz. Kíváncsiak lennénk, hogy mi tartott ezen ennyi ideig?!



Alien Breed 2: Tower Assault (A500/A1200/CD-32)

Támadnak az idegenek! (Ismerkedési estek available...) Itt az ALIEN BREED várva várt folytatása az első és a Special Edition részek után. A feladat semmit sem változott: Ölj, pusztíts, s a haza fényre derül... avagy mentsük meg a galaxist az alienektől. Aki eddig még nem jött rá, egy vérbeli lövöldözős játékról van szó. Aki szereti, ha kicsiny lakását a monitoron feltűnő szétdarabolt tetemek teszik lakályossá, annak mindenképpen tetszeni fog az új móka, hiszen a 'Rohamtorony'-ban (rendkívül szabad fordítás) ezt a műsort akár 55 szinten keresztül is nyomathatja. Ha nem retteg a BSA rátörő kommandóitól és a traineres töréssel tölti az idejét (de ilyet egyszerűen elképzelni sem tudunk), akkor még jobban fog menni az ügy, mert akárcsak az első részben, itt is csak az idő lesz az ellenfele (az is csak addig, amíg nem nyom egy billentyűt a következő szinthez.



Crystal Dragon (A500/A1200)

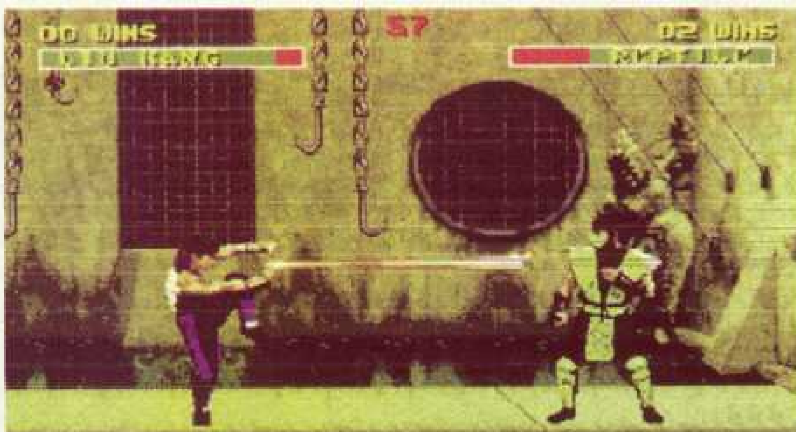
A program egy kitűnő szerepjáték, amely első látásra a BEHOLDER-ekre és a BLACK CRYPT-re hasonlít talán túlságosan is. A történet mindenféle zűrös dungeonokban játszódik, ronda szörnyekkel, kristályokkal, sárkányokkal, kristálysárkányokkal, meg mindenféle RPG-kellékkel, és nem utolsósorban kitűnő hanghatásokkal tarkítva. Az angol kultúrterror ellen tiltakozó Goethe-rajongók örülhetnek: a játékból német nyelvű változat is megjelent. (Bocs, hogy nincs kép a játékból, de a legszebb screenshotot CoVboy felhasználta igazolványképnek vadonatúj BKV-bérletéhez.) (Reális effektus. Aztán ezenkívül ott van még a lehetőség, hogy előfizetek a Kiskegyedre, vagy mondjuk megválaszolok egyetlen levelet is - Netudki)

Shaq-fu (A500/A1200)

Egy szép verekedős játék, amelyben a főszerepet egy kosárlabdázó kapta, akit történetesen Shaq O'Neillnek hívnak. Hiányoljuk belőle az arcade-effektusokat, melzben kosarastul-mindenestül ki kell tépnünk a helyéből a plexiből készült palánkot, ellenben a játékban rengeteg variáció van ütésekre és rúgásokra, amelyeket jól begyakorolva előbb-utóbb egy Adidas-reklámfilm kellős közepén találjuk magunkat. Vagy Nike-ban. Az, hogy cipő, az biztos. (Van még a Martens, mást azonkívül már nem nagyon ismerek - CoVboy) Lényeg az, hogy a tizenkét ellenséges reklámpropagandista hosszú időre le fogja kötni a stílus szerelmeseit.

Mortal Kombat 2 (A500/A1200)

Na, most jön az a nagy sláger, amire az eleje óta spórolunk: MORTAL COMBAT 2. A régen beharangozott program végre itt van Amigára is. Újabb harcosokkal bővült a skála, de régebbi kedvenceinkkel is játszhatunk. Vannak mindenféle tyúkok is, úgymint Mileena és Kitana, akiket úgyszintén meg kell rugdosni meg csapkodni. Ez ellen szerény lelkünk igencsak berzenkedik. Márcsak azért is, mert ha ismereteink nem csalnak, akkor a nőkkel való kommunikációnak vannak ennél sokkal inkább kellemesebb változatai is. (Jól mondja, fiam. Éppen ezért a Gettoval együtt kérünk minden Csilla névre hallgató lányt, hogy erről a témáról elbeszélgessünk velük. Meg minden nem Csilla névre hallgató lányt is - CoVboy) **A játék az első részhez képest lényeges minőségi javulást mutat. A küzdelmek befejezése háromféle módon lehetséges: Fatality (egyéni kivégzés), Babality (humoros kivégzés), vagy Friendship, azaz békekötés.**





Lords of the Realm (A500/A1200)

Első látásra rögtön a DEFENDER OF THE CROWN jutott az eszünkbe. Másodikra is. Harmadikra felfedeztük, hogy valamelyik lemez a negyedik dimenzióba diffundált. (Nem baj, veszünk még egyet a sarki szoftverbutikban.) A jó öreg DOC úgy látszik az idők végezetéig mintául fog szolgálni bármilyen stratégiai játéknak, ami a középkorban játszódik és megpróbál valami olyan szellemi élményt nyújtani a játékosnak, amire egy lövöldözős program képtelen. Amikor nem csak a zenét, hanem az igényes kivitelezést megpillantottuk, rájöttünk, ez egyszer az Impressions valóban valami nagyot alkotott. (Cool guy: 'megpillantotta a zenét'. Vajon melyik szoftverdében kapható az az implant, amivel látni lehet a hangot? - CoVboy) **A történet -mint már említettük - a középkori Angliában játszódik, teljesen á la DOC, csodálatos hanghatásokkal fűszerezve. Reméljük, az Impressions tartja ezt a szintet a jövőben is.**

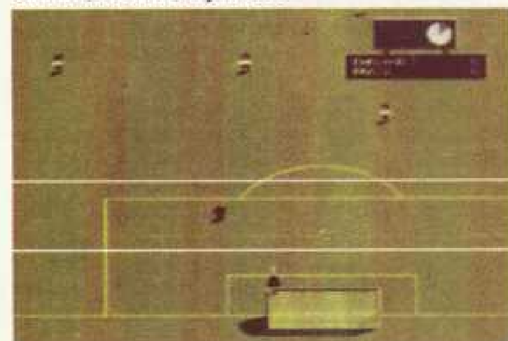


Sim City 2000 (A1200/CD-32)

A hírekkel ellentétben Amigára is megjelent a Maxis gondozásában a SIM-sorozat legújabb darabja. Igaz, a szükséges minimális memória mérete 4 Mbyte, és a program csak nagyfelbontáson működik. Remélhetőleg senkinek nem kell bemutatni ezeket a gazdasági/stratégiai/életjáték/meg még a jóég tudja milyen játékokat - aki nem játszott még ilyennel, az nem is igazán tudja, mit jelent az, ha az ember igazán JÁTSZIK. Méltatni igazán nem is tudjuk: legyen elég annyi, hogy pontosan megfelel azoknak az elvárásoknak, amit az ember egy igazi jártékkal szemben támaszt. A grafika mellett a hanghatások is kiemelkedőek. A gazdasági szimulációk terén mindenképpen az az első helyen áll, így tehát méltó folytatása a Sim-sorozatnak. Mit lehet még mondani róla? Mindenképpen szerezd be!

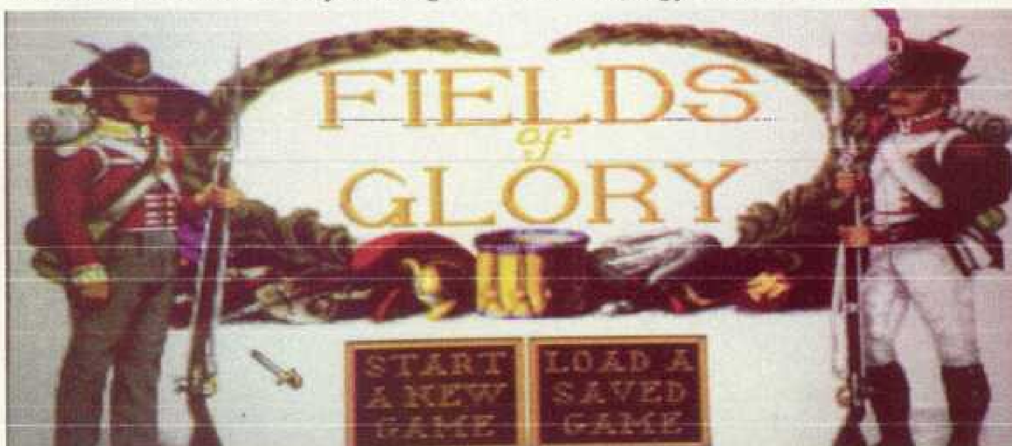
Futball Glory (A500/1200)

Újabb móka a sportprogramok kedvelőinek, főleg azoknak, akik párosban szeretik nyomatni a dolgokat. (Az olyan unalmas tud lenni, ahogy a gép hinti a gólokat... Ki akar magyar szövetségi kapitányt szimulálni?!) Több mondanivaló nem nagyon van róla - szaladj el a szélen, add be, fejeld be!



Fields of Glory (A500/A1200/CD-32)

A Microprose a PC-s verzió sikere után megjelentette Amigára is ezt a stratégiai programot, ami az előzetes infókhoz képest nagy csalódást okozott. A program alap A1200-ason is lassú, nem beszélve az 500-as verzióról. A story megegyezik a PC-n megismerttel: a napóleoni háborúk csatáin küzdhetjük át magunkat a franciák, vagy ellenfeleik oldalán.



C64 FELHASZNÁLÓI ROVAT

Raster-redőny

Gondolom ennek az effektnek van normális elnevezése is: DEMO-ban gyakran alkalmazzák; a képernyőn a háttérben redőnyszerűen végigsuhanó rasztercsíkot állít elő. A programban beállítunk egy olyan rasztercsíkokból álló sávot, amelyben 8-as lépésközzel egyre növekvő (tehát megnyíló), majd csökkenő (csukódó) csíkok találhatók (az 'üres' részeken a háttérszín látszik). Ezt a sávot tologatjuk a memóriában 8-as lépésközzel. Abból a területből, amelyen a sávot végigtoljuk, egy rövidebb részt a megszakításban a képernyőre másolunk (a háttér- és keretszínbe), így, ha itt halad át, láthatóvá válik a redőny. A redőzés néhány másodperces szünet után suhan csak át a képernyőn, tehát nem sűrűn egymás után, így nem hoz létre zavaró villódzást. Most jöjjön a program:

```
C000               .OPT OO
C000               *=$C000
C000 A2 63         LDX  #99
C002 A9 00         LDA  #0
C004 9D 79 C1 V4   STA  CO,X
C007 9D DD C1      STA  CO+100,X
C00A 9D 41 C2      STA  CO+200,X
C00D CA            DEX
C00E 10 F4         BPL  V4
C010 78            SEI
C011 A9 7F         LDA  #$7F
C013 8D 0D DC      STA  $DC0D
C016 A9 81         LDA  #$81
C018 8D 1A D0      STA  $D01A
C01B A9 3D         LDA  #<II
C01D 8D 14 03      STA  $0314
C020 A9 C0         LDA  #>II
C022 8D 15 03      STA  $0315
C025 A9 31         LDA  #$31
C027 8D 12 D0      STA  $D012
C02A A9 1B         LDA  #$1B
C02C 8D 11 D0      STA  $D011
C02F A9 79         LDA  #<CO
C031 85 FD         STA  $FD
C033 A9 C1         LDA  #>CO
C035 85 FE         STA  $FE
C037 A9 00         LDA  #0
C039 85 FB         STA  $FB
C03B 58            CLI
C03C 60            RTS
C03D EE 19 D0 II   INC  $D019
C040 A2 0F         LDX  #$0F
C042 CA         V1 DEX
C043 D0 FD         BNE  V1
C045 BD DD C1 V2   LDA  CO+100,X
C048 8D 20 D0      STA  $D020
C04B 8D 21 D0      STA  $D021
C04E BC 99 C0      LDY  LO,X
C051 88         V3 DEY
C052 D0 FD         BNE  V3
C054 E8            INX
C055 E0 68         CPX  #104
C057 D0 EC         BNE  V2
C059 A9 00         LDA  #0
C05B 8D 20 D0      STA  $D020
C05E 8D 21 D0      STA  $D021
C061 E6 FB         INC  $FB
C063 A5 FB         LDA  $FB
C065 C9 03         CMP  #3
C067 D0 2D         BNE  RT
C069 A9 00         LDA  #0
C06B 85 FB         STA  $FB
C06D A0 00      T2 LDY  #0
C06F B9 01 C1 V7   LDA  C2,Y
C072 91 FD         STA  ($FD),Y
C074 C8            INY
C075 C0 78         CPY  #120
C077 D0 F6         BNE  V7
C079 A5 FD         LDA  $FD
C07B 18            CLC
C07C 69 08         ADC  #8
C07E 90 02         BCC  T3
C080 E6 FE         INC  $FE
C082 85 FD      T3 STA  $FD
C084 A6 FE         LDX  $FE
C086 E0 C3         CPX  #>CO+400
C088 D0 0C         BNE  RT
C08A C9 09         CMP  #<CO+400
C08C D0 08         BNE  RT
C08E A9 79         LDA  #<CO
C090 85 FD         STA  $FD
C092 A9 C1         LDA  #>CO
C094 85 FE         STA  $FE
C096 4C 31 EA RT   JMP  $EA31
C099        LO .BYTE1,8,8,8,8,8,8,8
C0A1           .BYTE1,8,8,8,8,8,8,8
C0A9           .BYTE1,8,8,8,8,8,8,8
C0B1           .BYTE1,8,8,8,8,8,8,8
C0B9           .BYTE1,6,8,8,8,8,8,8
C0C1           .BYTE1,6,8,8,8,8,8,8
C0C9           .BYTE1,7,8,8,8,8,8,8
C0D1           .BYTE1,6,8,8,8,8,8,8
C0D9           .BYTE1,7,8,8,8,8,8,8
C0E1           .BYTE1,6,8,8,8,8,8,8
C0E9           .BYTE1,7,8,8,8,8,8,8
C0F1           .BYTE1,7,8,8,8,8,8,8
C0F9           .BYTE1,7,8,8,8,8,8,8
C101        C2 .BYTE0,0,0,0,0,0,0,
C109           .BYTE6,0,0,0,0,0,,
C111           .BYTE6,14,0,0,0,,,0
C119           .BYTE6,14,3,0,0,0,,0
C121           .BYTE6,14,3,13,0,0,0,0
C129           .BYTE6,14,3,13,7,0,0,0
C131           .BYTE6,14,3,13,7,10,0,0
C139           .BYTE6,14,3,13,7,10,8,2
C141           .BYTE0,0,3,13,7,10,8,2
C149           .BYTE0,0,0,13,7,10,8,2
C151           .BYTE0,0,0,0,7,10,8,2
C159           .BYTE0,0,0,0,0,10,8,2
C161           .BYTE0,0,0,0,0,0,8,2
C169           .BYTE0,0,0,0,0,0,0,2
C171           .BYTE0,0,0,0,0,0,0,0
C179   CO  .BYTE0
```

Line Thrower

Ennél idétlenebb nevet már ki sem találhattam volna, ugye? (mondjuk a POTTY még idétlenebb). A proggi lényege, hogy a képernyő soraira drasztikusan hat a gravitációs erő, ennek hatására a sorok kénytelenek egyenként lepotyogni (azért egyenként, mert a sorok közötti kohézió, a sorkohézió is megszűnik...). Talán már mindenki kitalálta, hogy a sorok a raster segítségével távoznak a képernyőről, a már letolt sorok a képernyő alján, az alsó keret mögött várakoznak (felesleges lebontani, nem fog látszani), amíg az utolsó sor is lepottyan. Tehát a program:

```
        *= $1000
        LDX #$00
V2      TXA
        STA $0400,X
        STA $0500,X
        STA $0600,X
        STA $0700,X
        INX
        BNE V2
        SEI
        LDX #$01
        STA $D01A
        DEX
        STX $DC0E
        STX $3FFF
        LDA #<IR
        STA $0314
        LDA #>IR
        STA $0315
        LDA #$1B
        STA $D011
        LDA #$2D
        STA $D012
        CLI
VI      LDA JV
        BNE VI
VK      JMP VK
IR      LDX #$00
V4      LDY SN,X
        BEQ T1
V2      LDA $D012
V1      CMP $D012
        BEQ V1
        AND #$07
        ORA #$10
        STA $D011
        DEY
        BNE V2
T1      LDA $D012
        CLC
        ADC #$08
V3      CMP $D012
        BNE V3
        INX
D1      CPX #24
        BNE V4
        INC $D019
        LDX JV
        BEQ VG
        LDA SN,X
        CLC
        ADC #$04
        STA SN,X
        LDA SN+1,X
        SEC
        SBC #$04
        STA SN+1,X
        LDA SN,X
        CMP CM,X
        BNE VG
        DEC JV
        LDX JV
        LDA CM,X
        INX
        STA SN,X
        INX
        STX D1+1
VG      LDA #$17
        STA $D011
        JMP $EA31
SN   .BYTE 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
     .BYTE 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
CM .BYTE 204,196,188,180,172,164
     .BYTE 156,148,140,132,124,116
     .BYTE 108,100,92,84,76,68,60
     .BYTE 52,44,36,28,20,12,4
JV   .BYTE 24
```

JOE

AMIGA FELHASZNÁLÓI ROVAT

Settlers Editor (2. rész)

00 Víz: Igen mély
01 Víz: Mély
02 Víz: Sekély
03 Víz: Nagyon sekély

A víz a játékban csak halászásra és szállításra használható. Az egyetlen különbség a mélységek között az, hogy a két sekély víztípus világoskékként jelenik meg, a két mély víztípus viszont sötétkékként. Azért a víz hozzáadásakor vagy elvételekor figyeljünk a speciális követelményekre. (ALTITUDE, OBSTACLES, WAVES)

04 Fl: Tóhoz közeli vizes földek.
05 Fl: Kis foltok.
06 Fl: Közel a hegyekhez.
07 Fl: Közel a sivataghoz.

A fű mindig hasznos. Ezt eszik a tehenek is. Azonban, ha egy rossz fűtípuson építünk egy épületet, akkor a játék figyelmeztetés nélkül felgyújtja azt. A sivatag mellett közvetlenül a 05-ös fűtípus szokott lenni. Ha kihagyjuk a 07-es közbenső zónát, az öngyulladás veszélye fenyegeti az épületeinket. Az ilyen kellemetlen helyzetek megelőzésére létezik az EdSet-nek egy menüfunkciója. Ez pedig a REPAIR INSANE SETTINGS FOR TERRAIN: EDGES, ami megváltoztatja a füvünket, úgy, hogy a megfelelő fű-alcsoportokat a megfelelő helyre teszi. Néhány fűtípus nem engedi, hogy nagyobb épületeket építsünk rá, (04-es) vagy búza teremjen rajta. (07-es)

08 Sivatag: Nagyon közel van a sivatag széléhez.
09 Sivatag: Közel van a széléhez.
0A Sivatag: A középső rész.

Fogalmam sincs, mi a fenéért kell három fajta sivatagtípus. A game úgy helyezi el egyébként a sivatagot, hogy van egy 0A-s, amit egy 09-es gyűrű vesz körül, ezt pedig egy 08-as gyűrű.

0B Hegyek: Nagyon közel a peremhez.
0C Hegyek: Közel a peremhez.
0D Hegyek: Középső rész, nincs hó.

Én itt bármennyire is próbálkoztam, nem tudtam rájönni, hogy mi lehet a különbség a három hegytípus között. A megfejtés rátok vár.

0E Hó: Jelentéktelen, bányászni lehet rajta.
0F Hó: Mély, nem lehet bányászni rajta.

A különbség itt egyértelmű. A jelentéktelen havon a hófoltok széleit értem, a mély havon pedig a sűrű tiszta, csak hó részt. Egy egyszerű SEARCH AND REPLACE-szel az összes havas részt alkalmassá tehetjük a bányászásra.

SEARCH AND REPLACE vs. STENCIL

Az **EdSet** ezzel a funkcióval a **SPECIAL FUNCTIONS**-ban rendelkezik. Hogy miért van ez a funkció? Nos, a területtípusok másképp viselkednek, mint a tájkép "díszei". A tájkép csak egy pontból álló rácsozat, és minden különböző SHOW beállításban pontonként csak egy object lehet, kivéve a területtípusokat. Valójában két területtípus van pontonként, mert a négyzet alakú földdarab, amit a pont jelöl, két háromszögre van osztva. A fenti tájképtípusok csak a jobb oldali digit-et használják, nem a balt. Ez két terepdigitet (4 bites számhalmazt) kombinál egy ponton. A legtöbb funkció megpróbálja a két tereptípust párban szétválasztva kezelni. Azonban a STENCIL csak egy bitet használ pontonként, ami azt jelenti, hogy a két területtípus páronként vagy belül, vagy kívül található a stencilen. Ezért jó a SEARCHAND REPLACE, mert ez a különböző területtípusokon minden párban egyenként megy végig.

WAVES:
Egybites számtest. A két számérték:

00 Nincsenek hullámok
80 Hullámok a vízen

Szokásos USING kapcsolgatás itt is van. Hullámok nélkül a víz csak egyhangúan kék. E bit bekapcsolása aktivizálni fogja a hullámok animálását ezen a részen. Ha 00 a magasság, akkor távol fog megjelenni. Ha vannak hullámok, akkor a vízi hangeffektek is be vannak kapcsolva. Ha egy új tavat hozunk létre, vagy egy régit akarunk megszüntetni, akkor a hullámokat lefixálhatjuk a SPECIAL FUNCTIONS menüből, a REPAIR INSANE SETTINGS FOR WATER: WAVES utasítással. Ez egy egyszerű javítási funkció az OBSTACLES bitek részére, amelyek a tavakhoz szükségesek.

OBJECTS: Tárgyak.
Ha először futtatjuk az EdSet-et, akkor ezeket az object-eket láthatjuk, de ne tévesszük össze ezeket azokkal, amikre az EdSet úgy hivatkozik, mint az általános object-ekre. Azok az object-ek, amik itt vannak a listában, "fizikai" tárgyak, mint például a fák, vagy a sziklák. Nézzük sorban a tárgylistát.

00. Semmi.
01. Egy zászló.
02. Egy kis épület.

A játék addig vár, amíg nem talál az ID NUM HIGH-ban, vagy az ID NUM LOW-ban egy épület id számot. Ezt arra fogja használni, hogy utánanézzen az épületnek egy listában a Save file-ban. Ebből a listából találja ki az editor, hogy milyen fajta az épület, mennyire épült fel, milyen készleteket, embereket tartalmaz, lángokban áll, stb. Azért ha egy mód van rá, ne keverjük össze az épületeket.

03. Egy nagy épület. Ez ugyanaz, mint az előző, csak itt szükséges egy kis föld hozzá, ami magasabban van a tengerszintnél.
04. A kastély.
05-07. Ismeretlen.
08-0F. Nyolc tölgyfa. Az editor egy tölgyfának a nyolc animációs fázisaként használja ezeket, folyamatosan változtatva a számokat. Ha az összes tölgyfát ki akarjuk választani, akkor használjuk a GROUP stencil funkciót. Ha egy tölgyfát rakunk le valahova, akkor nem számít, hogy melyik számot használjuk ezek közül, mert a gép egyből elkezdi megváltoztatni.
10-17. Egy fenyőfa nyolc animációs fázisa.
18-1B. Egy pálmafa négy animációs fázisa. (A sivatagban található)
1C-1F. Egy fűzfa négy animációs fázisa. (A tavakban található)
20-47. Ismeretlen. Rendszerint tönkremegy.
48-4F. Gránit nyolc nagysága. Ezek nem animációs fázisok. Ezek mindegyike különböző darabokból áll, mivel a sziklák kisebbek és nagyobbak. Nagyon fontos az, hogy a kőfejtők CSAK a sziklától közvetlenül délkeletre levő pontból tudják megközelíteni a sziklát.
50-51. Ezek a személhalmok (a fűben leledző barna foltok). Nem lehet velük semmit sem csinálni.
52. Kereszt, amit a hegyek csúcsán találhatunk.
53. Egy kivágott fa tönkje.
54-55. Kavicsok. Ezek csak bosszúságot okoznak, mivel megakadályozzák a farmereket abban, hogy a munkájukat végezzék. Egyszerűen megszüntethetők azáltal, hogy kicseréljük őket zászlókra vagy épületekre, majd megszüntetjük őket.
56-57. Csontváz és koponya. A sivatagba kivándorolt teheneink maradványai. Mivel minden tehén a sivatagba ment, ezért lehet csak disznót találni a játékban.
58-59. Ez néhány faraghatatlan szikla. Nem jók semmire. Csak a vízből állnak ki.
5A-5B. Sivatagi kaktusz.
5C. Elhalt fa a fűben. Senki nem vágja ki.
5D-61. Egy fenyő kidőlésének animációs fázisai. a 61-es az ottmaradt fatönk, néhány ággal. Ez egy idő után 53-assá válik, majd teljesen eltűnik.
62-66. Ugyanaz, mint az előbb, csak tölgyfával.
67. Fenyőfacsemete. Meghatározhatatlan idő után, rendes, nagy fává cseperedik. Próbáljuk ki, hogy beültetünk egy nagy területet vele, majd figyeljük. Talán rájövünk a szisztémára, hogy miként nőnek.
68. Tölgyfa. A többi megegyezik az előzővel.
69-6D. Növekvő búza. Mikor elültetjük, a búza 69-es. Majd lassan elkezd nőni, a hozzá tartozó értékekkel együtt.
6E. Aratható búza. Egy aratás után úgy látszik, hogy 7A-vá válik. Lásd 79-7E.
6F. Elhalt búza.
70. Nagy aranyjelzés. Ez az egyike a geológus jelzéseinek. Rögtön megjelenik, mihelyt a kis kopasz talál valamit és ugrál örömében. Arra figyeljünk, hogy nem biztos, hogy a geológus jelzésénél ásvány is van! (Lásd PHONEY GEOLOGIST) A jel automatice eltűnik egy idő után.
71. Kis aranyjelzés. Itt kevesebb arany van, mint a 70-esnél.
72. Nagy vas jelzés.
73. Kis vas jelzés.
74. Nagy szén jelzés.
75. Kis szén jelzés.
76. Nagy kő jelzés.
77. Kis kő jelzés.
78. Üres jelzés. Arra az esetre, ha a geológus nem talál semmit.
79-7E. Jobban aratható búza. Szerintem, amikor megírták a programot, akkor a búza csak egyszer volt aratható. Namármost a program készítői rájöttek, hogy túl lassan nő a búza, ezért tették a végére ezt a lehetőséget. Ha a búza elérte a 7E-t, akkor már csak egyszer aratható belőle.
7F. Ismeretlen. Elrontja a játékot.

Ennyi lett volna a tárgylista. A 80-FF-ig inkább a WAVES-hez használatosak.

ID NUM HIGH: Magas ID szám.
Az összes épületnek és zászlónak különböző ID száma van. Ez két szám lehet, magas és alacsony. Ezek a listák önállóak, mert nem egyforma a zászló 07-ese, és az épület 07-ese. Ha lehet, ne keverjük össze az ID számokat. Ezek jelezhetik azokat a helyeket az utakon, ahol a szállítmányra várva tétlenül állnak a Parány Petik. Lássuk a számok alkalmazását.

80. Cyankék szállító.
81. Vörös szállító.
82. Biborszínű szállító.
83. Sárga szállító.

Egy szállító vagy egy közúti szállító személy, vagy egy vízi úton szállító személy lehet. Lehetőség szerint ne keverjük össze az embereket.

ID NUM LOW: Alacsony ID szám.
Ez az alacsonyabb része az épületek számának. Ha egy olyan pontot akarunk szerkeszteni, amelyen nincs épület, akkor kapunk egy üzenetet, hogy UNMODIFIABLE SHARED POINT. Ez azért van, mert amikor a tájkép egy bizonyos pontján nincs épület vagy zászló, a memória, ami az ID NUM LOW-ot használja, ilyenkor inkább ásványokról tartalmaz információt, ami az UNDERGROUND-ban található.

UNDERGROND: **Föld alatti cuccok.**
Itt van minden, ami a szemünknek láthatatlan, és elérhetetlen. Ásványok a föld alatt, halak a víz alatt. Sajnos a memóriaterületét megosztja az ID NUM LOW-val. Ez azt jelenti, hogy csak azokon a helyeken lehetnek ásványaink vagy halaink, ahol nincsenek zászlók, vagy épületek. Ha sok zászlót helyezünk el a hegyekben, elfecséreljük az ásványainkat. Ez azért van, mert itt a tájképadatokban meglehetősen szűkös a memóriaterület. Az object-szám itt két különböző módon értelmezhető. Ha halászra adjuk meg, akkor halmennyiséget jelent. E mennyiség rendkívül magas is lehet, mivela STOCK LAKES A0-át használ, ami 160 hal. Ha viszont bányász lánytka, akarom mondani látja, akkor ásványként értelmezhető.

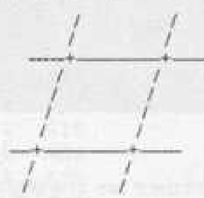
21-3F. Arany.
41-5F. Vas.
61-7F. Szén.
81-9F. Gránit.

A USING itt is ad egy listát nekünk ezekről.
Egy halász eléggé helyhez van kötve, mert nem hiszem, hogy a hegyekből, vagy az erdőkből is tud halászni. A bányászoknak viszont van egy bizonyos föld alatti területük, ahol bányászhatnak. A bányának értelemszerűen a hegyekben kell épülnie, de a bányász nincsen a hegyekhez kötve, mivel a program elég gyakran helyez ásványokat a fűbe, közel a hegyekhez, mert ott is elérhetik a bányászok.

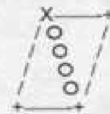
PERSON NUM L, PERSON NUM H:
Személyszám alacsony, magas. Ez a két része a 16 bites személyszámnak. Úgy tűnik, hogy néha segíti az épületeket.

COORDS

A Settlers egy igen érdekes koordinátarendszert használ. Az X tengely normális, vízszintesen balról jobbra növekszik, viszont az Y tengely nem függőleges, hanem délnyugati (balra lefelé) irányba halad. A teljes tájkép ezért rézsútosan látható. Nézzük csak meg a játékban bekapcsolt hálóval. Valahogy így néz ki:



A tájkép igazodik a szélekhez, így amit feljebb láthatunk, az egy teljes térkép, és nyolc részleges másolata. A "+" jelnél van a 0, X, Y is. Az X a "-" jelek, az Y a "/" jelek mentén növekszik, elérve a nullát a következő "+" jelnél. A tájkép számos pontot, és köztük némi helyet tartalmaz. A tájkép egy egyszerű pontja egy kis négyszögű területet jelent, ami így néz ki:

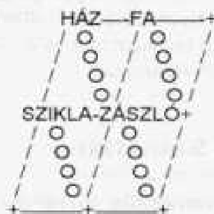


Az X jelzi azt a helyet, hol egy valódi pont van. Ez az, ahol egy fa, szikla, épület, stb. meg fog jelenni, ha a pontnak létezik ilyenje. Van egy kis paralelgramma alakú földterület, amely hozzákapcsolódik ehhez a ponthoz. A három "+" jel mutatja meg azt, hogy hol helyezkedik el a három szomszédos pont (keletre, délnyugatra, és délkeletre). Az utak össze tudják kapcsolni a pontokat, és egy ilyen út (Ezek az "O"-k) két részre osztja a négyszöget. Úgy két kisebb háromszöget kapunk. Mindegyik háromszögnek van saját területtípusa, pontonként két tereptípust engedélyezve.

A legkisebb földterületnek (1-es méret) a térképhálózata 32*32 pontból áll. A nagyobb földdarabok esetében megduplázódik a szélesség, vagy a magasság, méghozzá a következőképpen:

1-es Föld: 32 széles, 32 magas.
2-es Föld: 64 széles, 32 magas.
3-as Föld: 64 széles, 64 magas.
4-es Föld: 128 széles, 64 magas.
5-ös Föld: 128 széles, 128 magas.
6-os Föld: 256 széles, 128 magas.
7-es Föld: 256 széles, 256 magas.
8-as Föld: 512 széles, 256 magas.

Helyezzünk el 4 pontot úgy, hogy egy 2X2-es földdarabot alkossanak.



Figyeljük meg a zászlót középen, és hogy 6 lehetséges irány létezik a tőle kiinduló utak számára. Az összes pont ilyen, így az emberkék be vannak ugratva, hogy azt higgyék, hogy az utak egy hatszög alakú hálózat mentén haladnak. Az aktuális koordináták a következők lehetnének erre a földdarabra:

Ház: X10, Y20
Fa: X11, Y20
Szikla: X10, Y21
Zászló: X11, Y21

Amint láthatjuk, csak egy irányban lehetnek átlók, ("O"-val jelölve) A játékban a ferde irány miatt, az átlók ugyanolyan hosszúak, mint a pontok oldalai, teteje és alja. Úgy a ház "mellete" van a zászlónak, de a fa nincs a szikla "mellett". A teljes tájkép egyenlő oldalú háromszögekre van osztva, mindegyikük a maga lehetséges tereptípusával. A koordinátarendszerben minden pontnak kell, hogy legyen információja a két terep-háromszögről, de csak egy object-ről, mint például fa, vagy zászló. Figyeljünk a stencil funkciók tereptípusra való használatakor, mivel a stencil egyszerre működik a két háromszögön, s nem pedig egyenként. Ezen korlátozások miatt jött létre a SEARCH AND REPLACE TERRAIN TYPE.

VIEW AND EDIT MODE
(Látkép és szerkesztő üzemmód)

Rendes körülmények között az EdSet VIEW MODE-ban van. A SHOW gadget alatt találunk egy cicle gadgetet, ami a MODE: VIEW. Ebben az üzemmódban az egérrel bárhova clickelve a térképen, el tudjuk olvasni, hogy milyen objectet találunk ott. Az object szám kiíródik egy string gadgetbe az USING-tól jobbra, jelezvén, hogy használjuk-e most azt az objectet. Ekkor az EdSet-től kapunk egy tippet arra vonatkozóan, hogy mit jelent az a szám, figyelembe véve magát a számértéket és a SHOW gadget beállítását is. Ez a feltételezés meg fog jelenni a szöveges résznél, jobbra a számtól. Ha bármilyen object lista látható, akkor "ápdételi", hogy az új tárgy is látható legyen. A MODE-ot ezenkívül még beállíthatjuk az EDIT-re is. Ebben az üzemmódban egy kis dobozka követi a pointerünket a térképen. Ez azért van, hogy tudjuk, az EDIT MODE-ban vagyunk. A gondatlan használattól tönkremehet a Save file-unk, úgyhogy mielőtt belebarmolnánk, készítsünk egy biztonsági másolatot. Az EDIT MODE-ban a bal egérgombot megnyomva a tájkép felett, az ottani pont felülíródik az aktuális tárggyal. (Kivéve, ha a stencil be van kapcsolva, és letiltja azt)

VIEW MENU
Zoom: Mód be, Be, Normál, Ki, mód ki. Ezek a menüfunkciók szabályozzák, hogy milyen messze kerüljenek egymástól a pontok a tájképen, amikor a képernyőhöz adódnak. Jelenleg a látkép nem veszi figyelembe a képméretarányt. A dogok sokkal szebben néznek ki egy interlace-es képernyőn. Kiválaszthatunk akármilyen Zoom beállítást, de a zoomed in gyorsabban scrolloz és frissít, mint a zoomed out.

SHOW X AND Y AXIS
Az ellenőrzés után a tájkép megmutatja nekünk azokat a helyeket, ahol az X, vagy az Y koordináta nulla, úgy, hogy különböző színekkel rajzolja meg őket. Ezek ugyanazok a vonalak, mint a játék során az előhozott térképen a fehér vonalak. Ezek azok a helyek, ahol a gép ismétel.

SHOW AS NUMBERS
Bizonyos egységeknek a SHOW cycle gadget-ben vannak a speciális render-rutinjai. Például az OWNERSHIP úgy jelenik meg, hogy C, R, P vagy Y, attól függően, hogy ki a kérdéses föld tulajdonosa. (Gondolom mindenki rájött arra, hogy ezek a betűk a színek angol nevének kezdőbetűi.) De, ha lecsekkeljük a SHOW AS NUMBERS-t, akkor ezek a speciális renderek ki vannak kapcsolva, kicserélve az aktuális object számokkal. Hasznos ez az opció használata akkor is, ha a magasságokra vagyunk kiváncsiak. A magasságok rendes körülmények között csak az elhelyezkedésekkel együtt láthatóak a képernyőn, de ez lehetővé teszi, hogy megnézzük a numerikus adatokat.

SHOW ALTITUDES
Ellenőrzés után a pontok az igazi helyzetükben, az igazi magasságukkal láthatóak. De ha a magasságokat elrontjuk, akkor néha a vonalak vagy a pontok furcsa módon fedik egymást. Ha ezt kikapcsoljuk, akkor a tájkép megjelenítése egyenletes lesz.

SHOW TERRAIN
Ez nem csinál semmit. Itt lenne az, hogy a terepet szép színekkel láthatnánk.

SHOW ROADS
Ellenőrzés után az utak is láthatóak a tájképen. Ha csak négy színű Workbench-et használunk, akkor az utak ugyanolyan színűek lesznek, mint az X és Y tengely. A megoldás az, ha 8, vagy több színből áll a palettánk.

SPECIAL FUNCTIONS MENU

Ebben a menüben található az összes funny dolog.

SET UNUSED SPACES TO CURRENT OBJECT
Minden pontot, ami a stencilen belül található, ellenőriz az EdSet, ha az érték 00 (mondjuk a 00 nem íródik ki a képernyőre, mert ott nincs semmi érdekes). Ha az érték 00, akkor kicseréli az aktuális object-re. Az érték a USING-tól jobbra található. Próbáljuk ki a következő dolgot. Stencilezzük ki az ellenséges területet, majd a SHOW:OBJECTS-et választva írjunk be 5C-t (elhalt fa). Ezután válasszuk ezt a menüfunkciót. Nézzük meg ezután, hogy hogyan telik meg az ellenséges terület elhalt fákkal. Jó, mi? Hehe.

SET WHOLE MAP TO CURRENT OBJECTS
Ez hasonló, mint az előző funkció, csak veszélyesebb, mert a 00-ra az ellenőrzés nem történik meg. A megfelelő stencillel használva azt érjük el, hogy elpusztíthatjuk az ellenség területéről az összes fát, vagy gránitot.

SEARCH FOR CURRENT OBJECT IN MAP
A keresés korlátozva vagyon a stencilezett területen. Ha a tárgy megtalálható a térképen, akkor a térkép a látképnek a bal felső sarkába scrollozza. Az aktuális keresés az aktuális látkép bal felső sarkától kezdődik, és egészen a jobb szélig tart. Ezután ugrik egy sort, majd ugyanezt megismétli. Vegyünk egy példát! Mondjuk a Bíbor ellenfél kastélya után kutatunk. Állítsuk be a stencilt a bíbor területére, majd a SHOW: OBJECTS-nél írjuk be a 04-et. Ezután jön ez a funkció. A kastélynak meg kell jelennie a látkép bal felső sarkában. Ja, ne felejtsük el a stencilt újra feltölteni.

SEARCH AND REPLACE TERRAIN TYPE
A **SHOW TERRAIN**-t nem kezeli megfelelően a stencil, mivel stencilpontonként két terepháromszög található. Úgy ez a menüegység előhoz egy speciális "search-and-replace" mechanizmust, csak a tereptípusok számára. Csináljunk itt is egy próbát. Kezdjük egy SHOW TERRAIN TYPES-szal, és válasszuk ki a 05-öst. (Fű, egy földdarab közepén) Ezután válasszuk ezt a menüegységet, és látni fogjuk az összes tereptípust, de a 05-ös ellenőrizve van. Most kattintsunk a sivatag három típusára, és a "Fű: Közel a sivatag"-ra. Az ellenőrzőpipák megjelennek. Ezek után azt az utasítást adjuk az editornak, hogy cserélje ki az összes sivatagtípust, és az egyik fűtípust, amelyik a sivataghoz közel található, szokványos fűre. Clickeljünk az O.K.-ra, hogy áldásunkat adjuk rá. Az összes sivatag eltűnt. Ez a trükk működik a stencillel is.

FIND MAXIMUM
Ez a funkció a dolgok maximális értékét keresi meg. Csak a stencilezett terület esik vizsgálat alá. A legnagyobb talált érték lesz az aktuális object. Jobb Amiga F-fel meg is láthatjuk.

REPAIR INSANE SETTINGS FOR...
Ennél kapunk egy almenüt azokról a dolgokról, amiket az EdSet megpróbál kijavítani, ha netán eltoltuk volna őket az EDIT MODE-dal, vagy a fenti funkciókkal. Vigyázzunk, mert itt az összes funkció korlátozva van a stencil által. Az almenü a következőkből áll:

EVERYTHING:
Minden. Ez még nincs kész, mert vár az ALTITUDE: MAX STEEPNESS-re.

WATER ALL:
Összes víz. Ez sem működik, mert ez meg a WATER: ALTITUDE-ra vár.

WATER WAVES:
Hullámok. Ez működik. Lásd a WAVES-nél.
WATER ALTITUDE:
Vízmagasság. A víznek 00-ás magasságban kell lenniük azért, hogy a hullámok jól látszódjanak, és a hajóknak ne kelljen emelkedőre felfelé menniük. Jelenleg ez a funkció azt csinálja, hogy egyszerűen nullára állítja a vizes területeket. Ehhez nagyon kéne az ALTITUDE: MAX STEEPNESS, hogy ne legyenek illegális értékek.
WATER OBSTACLES
Ez megpróbálja kijavítani az akadálybiteket a térképen, hogy ne járkáljanak kezdő megváltóként az embereink a vízen. Ez a legkeskenyebb vízsávokon nem lehetséges, úgyhogy vigyázzunk.
ALTITUDE: MAX STEEPNES
Ez az, ami még nincs elkészítve, és egy jó pár funkció erre vár.
ROADS: CROSS REFERENCE
Működik. Lásd ROADS.
TERRAIN: EDGES
A füvünk közül a legtöbb valószínűleg 05-ös. Ez azonban a víz közelében 04-essé, a hegyeknél 06-ossá, a sivatagnál 07-essé válik. Ezek mind eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek, bár ugyanúgy néznek ki. De ha a fű határértékei rosszak, akkor a game néha felégeti csak úgy az épületeinket. Ez a funkció ennek elkerülésére használatos.

Mindezekután következzék minden, amit e sorok írója megtudott idáig a Save file formátumáról. Kezdjük a Save file-ba való offsetekről. Egy offset a file kezdetére vonatkozó néhány adat helyzete. Az "offset 0" az első byte-ja a file-nak. Az offsetek Hexában vannak megadva. A $80-as offsetnél van egy nyolcbetűs ASCII password. A file-ok legtöbbjénél a "START" szó található itt, de a "MISSION" játéknál más lesz ez a szó a küldetés szintjétől függően.

A $89-es offset egy byte, ami a földméreteket tartalmazza 1-től 8-ig.

Az offset-ben a $8A egy 6 byte-os statisztikus mag. Valószínűleg a felhasználó írta ezt be, és ezt használja a térkép generálására. Ez itt el van mentve, és nem másért, mint hogy meg tudjon jelenni, ha a használó meghívja. Ha megnézzük, a statisztikus mag egy 16 digit-es 8-as számrendszerbeli számra hasonlít, azzal a különbséggel, hogy a számsor 1-től 8-ig van, nem 0-tól 7-ig. Az általános terület maradék része úgy tűnik, hogy mindenfajta főbb információt tartalmaz.

A következő 30K adat táblázatnak és grafikonnak tűnik. Az összes grafikon, ami a széntermeléstől egészen a farmerek termelői munkájáig tart, a vonaldiagrammok, amelyek a négy játékos relatív erejét mutatják, itt van vezetve.

Ezután egy hatalmas tájkép-adatsor kezdődik. Ez úgy néz ki, hogy mindig a $87CA offset-nél kezdődik. Ez az offset rejtjelezve van az EdSet-ben, valójában MAP_START-ként.

A tájképen 8 adatbyte van pontonként, két 4 byte-os csoportban:

1. byte: Bitek a FLAGS-ból, az OBSTACLES-ből és a ROADS-ból.
2. byte: Bitek az OWNERSHIP-ből és az ALTITUDES-ból.
3. byte: Két TERRAIN "nybble", (4 bites számtest)
4. byte: Bitek a WAVES-ből és az OBJECTS-ből.
5. byte: ID NUM HIGH
6. byte: ID NUM LOW vagy UNDERGROUND.
7. byte: PERSON NUM HIGH
8. byte: PERSON NUM LOW

A tájkép sorokra van felosztva. Van egy teljes sor az első 4 byte-ból alkotott csoportból, amit a következő négy byte-ból álló csoportok sora követ. Grafikusan ennek így kellene kinéznie:

	X0	X1	X2	X3	stb.
Y0	1234	1234	1234	1234	
Y0	5678	5678	5678	5678	
Y1	1234	1234	1234	1234	
Y1	5678	5678	5678	5678	

Úgy a memóriában egy egész köteg "1234"-es byteunk van, mielőtt megláthatnánk az "5678"-as byteokat.

A tájkép adatsora után néhány furcsa tömb-byte van. Ezek után jönnek a 16 byte-os egységek listája. Ezután ismét néhány tömb-byte jön, és valamilyen általános zagyvalék. Ed Mackey szerint az épület, és zászlólista is itt lehet valahol, ami 70 byte-nyi lehet. Azt szerintem mindenki észreveszi, hogy a Save file mérete megnő, ha épületeket és zászlókat adunk hozzá. Szintén növekszik, ha az emberek termelnek valamit. Az EdSet semmi mást nem csinál, csak a tájképadatokat változtatja meg, a többi marad úgy, ahogy volt.

Remélem az EdSet segítségével mindenki végigjátsza 5 óra alatt az egészet + és nem két hónap aktív játékidő alatt, mint ahogy én csináltam.

CSIKA

PC NOISE NOISE NOISE

PC-zöngékkel foglalkozó rovatunk első részében a Microsoft Home-sorozatának néhány zajosabb darabjával foglalkozunk. Aki ezeket jól tűri, bírni fogja a következőket is.

Musical Instruments

A program a Microsoft Home-sorozatának egyik tagja. Ennek megfelelően legalább egy alap multimédia gép szükségeltetik hozzá, ami Microsoft-éknál kb. a következő minimumot jelenti: 386SX, 2M RAM, 30M HDD (nem kell megijedni, a szükséges szabad hely csak 550K a Microsoft szerint, nekünk mondjuk 800-ra sikerült), CD-ROM meghajtó, hangkártya, VGA (SVGA erősen ajánlott). Ezenkívül egy min. 3.1-es DOS-ra és egy min. 3.1-es Windows-ra is szükség lesz, no meg egy min. 2.2-es MSCDEX-re. Ajánlatuk kiterjed továbbá fejhallgatóra vagy hangszóróra is, bár kíváncsiak lennénk, hányan próbálkoznának ez utóbbiak közül valamelyik nélkül, ha nem lenne odaírva...

Az eddigiekből kiderült már, hogy a program Windows alatt fut csak (mondjuk amennyire tudjuk, a Home sorozat minden tagja csak Windows alatt fut...). Felpakolása rendkívül egyszerű: indítsuk el a Windows-t, majd a Program Manager ablak File menüjének Run pontjával indítsuk el a CD-n található INSTALL.EXE-t. Innentől már megy a dolog magától, kivéve akkor, ha valami gond van a hangkártya-driverünkkel...

Nézzük, mit is találunk a CD-n:

Maga a vezérlőprogram nagyon egyszerű, egy Help-képernyőre emlékeztet, így az opciókról csak röviden:

Contents: A főmenüt adja be. Ugyanezt kapjuk, ha a címképernyőn clickelünk egyet.

Index: Egy lista a programban megtalálható összes hangszerről.

Back: Vissza az előző képernyőre.

Next: Ugrás a következő képernyőre. Ha éppen egy hangszer van a képernyőn, akkor az ABC-ben utána következő hangszer jön.

Random: Véletlenszerűen választ egy hangszert, és meg is szólaltatja. Megjegyeznénk, ha sokáig nem csinálunk semmit, akkor ugyanilyen elven elkezdi beadogatni a hangszereket egymás után.

Options: Itt van egy Copy parancsunk, ami bufferbe pakol, és innen lehet nyomtatni.

Help: Nem igényel különösebb magyarázatot.

A főmenüben négy szempont szerint haladhatunk tovább:

Families of Musical Instruments: A hangszereket 5 családra osztották, sorban húros hangszerek (strings), billentyűs hangszerek (keyboards), ütős hangszerek (percussion), fafúvósok (woodwind), valamint rézfúvósok (brass), ezek közül választva kereshetjük meg az általunk kívánt hangszert.

Musical Ensembles: Itt többféle zenekarformát ad a program, ezek közül választva kapunk egy hangszermenüt.

Instruments of the World: Ez a menüpont egy térképre visz minket, és kontinensek szerint (ill. Ázsiát több részre osztották) választhatunk hangszert. Itt csak a mindenféle népi hangszerek vannak felsorolva, pl. az elektromos gitár sem a bantu, sem a tadzsik kultúrára nem volt igazán jellemző... Dada és egyéb nacionalista elemek kedvéért megjegyeznénk, hogy kis hazánkra jellemző hangszerként feltüntették a cimbalmot.

A-Z of Instruments: Itt pedig egy illusztrált könyvszerűséget kapunk, benne a hangszerek ABC-sorrendben.

Ha kiválasztottuk a szívünknek kedves hangszert, kapunk egy nagy képet róla, hozzá kis szövegek mutatják a hangszer egyes részeit (a legtöbbre ráclickelve egy pár soros ismertetőt is kapunk az illető részről). Ezenkívül a következő lehetőségeink vannak:

Name: Elmondathatjuk a programmal a hangszer nevét (angolul tanulóknak nem az a kifejezett hátrány).

(Kis hangszóró): Ezzel szólaltathatjuk meg a hangszert, egy dallamot kapunk. A kis hangszórók a programban mindenhol a hang megszólaltatására valók (ki hitte volna?), illetve a hang elhallgattatására, ha éppen szól.

Sound Box: Ez csak az ismertebb hangszereknél van. Itt már egyéni hangjegyeket (Notes) is játszhatunk, azonkívül megszólaltathatjuk a hangszer teljes skáláját (Range) is. Lehetőségünk van még különféle, a hangszerrel kapcsolatos effektek kipróbálására (Effects), valamint egy-két zenei stílust (Bands) is meghallgathatunk, hogy hogyan használják az illető zeneszerszámot.

Types: A hangszer "rokonairól" kapunk menüt.

Facts: A hangszerrel kapcsolatos tények és érdekességek, azonkívül 4 menüpont:

Family: A hangszercsaládhoz léphetünk vissza.

Range: A skála lejátszása, sok olyan hangszernél is van, ahol nincs Sound Box.

??: A harmadik menüpontot még egy hangszernél sem sikerült előcsalni. Ki van hagyva neki a hely — ennyit tudunk róla.

Map: A népi jellegű hangszereknél a térképre ugorhatunk.

Ennél többet nemigen érdemes mondani a program kezeléséről. Némi méltatás:

A leírásban nemigen emlegettük, ugyanis a program minden részére jellemző, hogy minden menüt és feliratot ábrák kísérnek (kivéve persze a fejléc-menüt). A program 640x480x256-os módban megy (bár elfut 16 színnel is), a hangok pedig 16 bites, 22.05Khz-es .wav-ok. Mondjuk ezt mi nem igazán értjük: a 22.05Khz-es, tömörítetlen .wav-ok helyett nem lett volna jobb inkább 44.1Khz-es tömörített hangfile-okat alkalmazni? No mindegy, a program minősége így is-úgyis nagyszerű, a készítők mindenképpen elismerést érdemelnek — a felvett hangminták profi zenészek bevonásával készültek, a grafikák pedig szépen digitalizált fotók. Egyszóval nekünk tetszik.

A CD egy igen neuralgikus pontja az ára. Pontosabban az áringadozása. Mi 3.400 és 15.000 FT közötti árakon találkoztunk vele — a beszerzéshez sok sikert kívánunk.

Microsoft Soundbits

Ez a két programocska sokkal kisebb lélegzetvételű, mint az előbb tárgyalt Instruments. Ez mondjuk rögtön látható abból, hogy nem egy CD-t foglalnak el, hanem csak 1-1 1.2Mbyte-os disket... A szükséges konfiguráció is lényegesen szerényebb: nem kell sem CD-ROM-meghajtó, sem SVGA. Hangkártya mindazonáltal javasolt, a hangszórókról vagy a fejhallgatóról nem is beszélve.

A Soundbits-sorozat lényege az, hogy egy-egy részében valamilyen témához kapcsolódva található kb. 60 hangminta. A lemezeken van egy egyszerű kis lejátszó, ez szerencsére csak egyszer kerül fel a winchesterre. A különféle hangkivágások meghallgatásán kívül arra jók ezek a dolgok, hogy a Windows különféle eseményeihez hangokat rendeljenek hozzá, általában illeszkedve az adott eseményhez.

Jelen pillanatban két rész elérhető:

Classic Hollywood Movies: Hangok 5 híres filmből.

Classic Cartoons from Hanna-Barbera: Hangok jófajta Hanna-Barbera rajzfilmekből.

Mire ezek a sorok megjelennek, már minden bizonnyal kapható lesz a 3. Soundbits-kollekció is, melynek címe Musical Sounds, a világ legnépszerűbb és legszokatlanabb hangszereit mutatja be.

Az Instruments-hez hasonlóan itt is 16 bites, 22.05Khz-es .wav-jaink vannak, azzal a különbséggel, hogy ezek ADPCM-tömörítettek. Sokat nem tudunk hozzáfűzni egy ilyen jellegű gyűjteményhez, de nem biztos, hogy mindenkinek van 3.500 FT-ja ilyen apróságokra.

Bryan



Bővebb információ:
2MS INFO
Tel: 267-4636

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések: Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések: Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni *(14/1993 IKM rendelet a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).*

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft

BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár;

ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár

A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: **COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.** Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csekkmásolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetést tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.

C64

Eladó egy C64-es. Somkert Györgyné, Dunaújváros, Váci u. 7. 4/1. 2400

Sürgősen eladó C64, 1541/II. floppy, magnó, Quickshot II joystick, 120 lemez (tele), 2x100 db-os lemeztartó, szakirodalom. Irányár: 15.000,- Ft. Érdeklődni: **Harsányi Zoltán**, Debrecen, Vukovics Sebő u. 12. 4030

Eladó C64, floppy, magnó, zöld monitor, joystick, lemezek, kazetták. Egyben (20.000,- Ft) vagy külön is. Tel: **1169-516**

Profilváltás céljából eladó egy 1,5 éves C64 + magnó + joy + datasette + 10 kazetta + szakirodalom. Irányár: 9000,- Ft (alkudni lehet). Tel: munkanapokon 18-19 óráig. Cím: **Tóth Péter** Budapest IV. Szent László tér 6. I lh. 4 em. 1046 Tel: 1804-570

Újszerű állapotban lévő Commodore 1084 S sztereó színes monitor 25.000,- Ft-ért eladó. **Tóth Balázs**. T: 276-0147

Eladó: C64/II. + porvédő + 1541/II. floppy drive + Citizen 120d nyomtató + tractor + leporelló + 480db. lemez játékokkal (+11 üres és eredeti lemezek) + lemeztartók + magnó + 17 kazetta + könyvek + Action Replay Mk.VII., Final III., PAGEFOX + infra és 4 turbo joystick + mouse + pad. Irányár: 45.000,- Ft. Külön eladó egy GAME BOY + Terminator2. Ár: 8000,-Ft.
Ujicz Péter, Budapest, XXII. Érdi u.2. 1225.Tel.: 227-8145.

C64-re eladó: Super Games kártya - 1000,- Ft, Battle Command kártya - 1000,- Ft, eredeti WASTED TIME - 600,- Ft-ért utánvétellel, valamint különböző játékprogramok eladók! Listát küldök!
Dorogi Ádám, 9700 Szombathely, Gesztenyefa u.12.

Commodore 64-hez szakkönyvek eladók. Cím: Kiskunhalas, Kölcsey Ferenc utca 1. 6400 Telefon: (77) 321-077 /hétvége/ v. (60) 475-727

MPS-801-es nyomtatót cserélnék MPS-803-asra, enyhe ráfizetéssel. **Csillag Csaba**, Jánoshalma, Kisszállási út 1. 6440

Amiga

Eladó A500 (1MB fast-chip kapcsolóval) + 257 db lemez software-rel + dokumentáció (92, 93/94 COV évkönyv, stb.) + 1 db joystick. Cím: 5600, Békéscsaba, Pásztor u.97. II/7. Érdeklődni: 14-18 óráig.

Amiga 500 (1MB) + TV modulátor + egér + joy + lemezek eladók. Ár megegyezés szerint. Tel: 256-17-40, **Csernáth Zoltán**

AMIGA 600 és 400 db lemez olcsón eladó. Érdeklődni levélben: Kaposvár, Kunffy u.27.7400. **Gazda Margaréta.**

Figyelem! Eladó: AMIGA 500+, TV modulátor, 1MB chipram, 3,5"-os külső floppy, joy-egér kiválasztó, Action-Replay Mk III., 110 lemez (legjobb programokkal), 2 joy, egér, lemeztartók, euroscart kábel, jópár kiló újság, könyv, jótanácsok stb., mindez ára: ideális (42.000,- Ft). Szállítás ingyenes (50 Km-en belül)!! Jelszó: Minőség, megbízhatóság, alkudhatunk. Cím: Nyáregyháza 2723, Ady E. út 16. (**Pribelszki Zoltán**)

AMIGA 1200-es 60 Mb HD-vel, tartozékokkal eladó. Ajánlatokat a következő címre illetve telefonszámon kérek: **Ifj. Harth Tamás**, Pécs, Gyöngyös u.3. 7632. Tel.: (06-72) 449-674.

Amiga 500+ (V.1.3, V2.0 1MB RAM + Tv modulátor + 2db joy + 200 db lemez játék programokkal + egér, pad, porvédő eladó. Ára: 30.000,- Ft. Cím: **Kupeczik Csaba**, Budapest X. kerület. Korponai u. 14. as/8.

Eladom AMIGA programjaimat 3.5 lemezen. Válaszborítékért listát küldök. Cím: **Vata Ferenc**, 8621 Zamárdi, Siófoki út 53/A. Tel: (06-84) 348-020

Eladó egy Commodore AMIGA 600-as típusú számítógép, beépített tv modulátorral, joystickkal, 2M ram-mal és kb. 150 lemeznyi programmal. Irányár: 20000,- Ft. Érdeklődni: **Ferenczy Bálint**nál, a 131-80-93-as számon lehet.

Eladó: Garanciális Amiga 1200 HDD csatlakozóval, külső drive, egér, joy, lemezek. Irányár: 55.000, Ft. PC csere is érdekel. Minimális cserealap 386/33 MHz, mono VGA, 80 MB HDD (csak AT BUS). Érdeklődni: **Kovács Gyula**, Tatabánya, Verebély u.10. 4/2. 2800

PC

Eladó egy PC/XT konfiguráció. Keresek nyomtatót és AT-t SVGA monitorral. **Somkert Györgyné**, Dunaújváros, Váci u. 7. 4/1.

Egyéb

Ha szeretnél egy jobb gépet és ezért hajlandó lennél egy kicsit dolgozni, vagy csak egyszerűen szeretnél egy kis pénzt keresni: Írjál! **Béres Miklós**, Miskolc, Középszer u. 80. fsz.2.

Paragrafus

(Yogi Bear)

Mivel a CoV mindig is a szívén viselte olvasóinak anyagi helyzetét, és időről-időre értékes jótanácsokkal látta el őket, hogy hogyan lehet könnyen és gyorsan gazdagnak lenni (**Itt van például a mielőbbi előfizetés lehetősége — CoVboy**), most folytatjuk ezt a kis szolgáltatásunkat. A legújabb történet alapja a CoV 50-ben olvasható 'Játék a tisztességgel' c. cikkecskében olvasható. Ha valaki nem olvasta volna, az először is nagyon gyorsan rendelje meg tőlünk (nem baj, ha megvan már, kettő az biztosabb), azután előtanulmányként elolvashatja most is: érkezett ide egy csekk, amiben egy bizonyos nagykőrösi illetőségű PC-Informatic Kft először megrendelt a CoV-ban egy reklámot 38.100 sztotyinka értékben és küldték a csekket (hurrá, pénz áll a házhoz!), majd jött egy másik levél, amelyben ugyanezt sajnálattal lemondta, és kérte vissza szépen a pénzt (********!). A probléma az volt csak, hogy a 38.100 sztotyinkára 20 sztotyinka feladási díjat fizetett a t. Ügyfél (ez a minimum), és a nevezett összegre úgy tízszer ennyit kellett volna. Ja, meg az, hogy a feladott pénz nem nagyon akart megérkezni. (**Na persze ha megérkezett volna, akkor sem küldjük vissza. Ilyenkor kell arra hivatkozni, hogy valahol elkeveredett a levél. Ha más nem, akkor beejtem én szívesen a hűtőgép mögé. Hiába, a Posta ördöge! — CoVboy**) Eddig tartottak az előzmények.

Aztán fejlődtek az események. Levél érkezik a PC-Informatic Kft-től, amelyet alant idézünk:

Tisztelt Szerkesztőség!

A nagy port felkavart PC-INFORMATIC üggyel kapcsolatban lenne némi hozzáfűznivalónk, ugyanis mi vagyunk a Pf.: 143. bérlői. Nem magyarázkodni akarunk, csupán jogosan elhárítani magunkról a felelősséget!

Íme a történet, ami az ügyet megelőzte:

Van egy pénzmániás őrült ismerősünk, akivel megbeszéltük, hogy használhatja a postafiókunkat. Namármost ez az illető 1 hónappal ezelőtt írt nekünk egy levelet, amiben közölte velünk, hogy hamarosan 38.000 Ft érkezik a postafiókunkra, amit kérésére el kellett volna küldenünk neki. Bevallása szerint ez az összeg a CoV Szerkesztőségétől kapott honorárium, amit a beküldött játékleírásokért kapott. Először nekünk is feltűnt, hogy a CoV fizet a játékleírásokért (**Ez nekem eddig még nem tűnt fel — CoVboy**), *de az üggyel a későbbiekben nem foglalkoztunk, mert reagálás nem érkezett.*

Ezért is olvastuk meglepetten a legutóbbi számban a "Játék a tisztességgel" c. cikket.

2 okból írtuk a levelet Nektek:

1. Tisztázzuk a félreértéseket, amit a mellékelt levél is bizonyít, amit levelünkhöz mellékeltünk.

2. Tudassuk a közvéleménnyel, hogy nincs közünk az egészhez, és az egyetlen egy felelős - akinek a neve már ismerős a CoV olvasói számára: ÁBRAHÁM JÓZSEF (Sárisáp, Annavölgy 195., 2523).

Az ügyhöz tényleg nincs semmi közünk és mélységesen fel vagyunk háborodva. Arra kérünk benneteket, hogy ha lehet, közöljétek le ezt a levelet az újságban és ha gondoljátok a mellékelt levelet is. Ábrahám Úrnak pedig ezúton üzenjük, hogy kár volt azt hazudnia, hogy Sárisáp 300 km-re van Nagykőröstől, mert tudjuk, hogy csak 130, és így hamarabb oda fogunk érni...

Tisztelettel: Kiséri Péter, Nagykőrös, Orgona u.9. 2750 és Nagy Szabolcs, Nagykőrös, Losonczy u.23., 2750 (PC-INFORMATIC, Nagykőrös, Pf.: 143. 2750).

No, ez idáig cool is. Mindenekelőtt mi jövünk eggyel.

Szeretnénk nyilvánosan is elnézést kérni a PC-Informatic Kft-től, hogy nevüket az újság hasábjain (félreértésből) meghurcoltuk,

de végül is mit tehettünk volna, hogy ha az Ismeretlen Ismerős az ő nevüket használva próbált némi mellékesre szert tenni. (**Azért leszámlázhatnánk egy ötvenest ide is, mert az antireklám is reklám, nemde? — CoVboy**) A legjobb persze mindenképpen az volt, hogy a saját mentegetőző levelükhöz csatolták derék barátunk hozzájuk írt levelét is. Itt vagyon:

Hi!

Úgy eltűntetek az utóbbi időben, mint az aranyóra. Jó, jó, tudom, hogy rengeteg dolgotok van, de én nem bírom ki levélírás nélkül, úgyhogy most ismét meglepek benneteket 1 letter-rel, anélkül, hogy az előzőre válaszoltatok volna. Kezdjük a legfontosabb dologgal. Mi újság az üzlettel? Nemrég adtam fel ismét néhány hirdetést. Az Irányárban minden héten hirdetek, és még a többi fontosabb hirdetési újságban is rendszeresen jelennek meg a hirdetések (legalábbis remélem). Más. Ha minden igaz, az előző héten kaptatok a COM-WARE Kft-től 38 rongyot(csekken). Ezt, ha lehetne küldd el légyszíves. Leírom, hogy miről is van szó. Küldtem egy csomó játékleírást a CoV-ba, és ők ezt 38.000 Ft-tal honorálták. A leírások álnéven futnak, még a CoV-osok sem tudják, hogy én küldtem őket. Ezért kértem őket, hogy a pénzt a PC-INFORMATIC címére küldjék. Remélem ez nem baj, a pénzre szükségem van, de az inkognitó legalább olyan fontos (legalábbis nekem). Úgyhogy ezt az összeget, ha lehet minnél hamarabb küld el a címemre! Köszi!!!

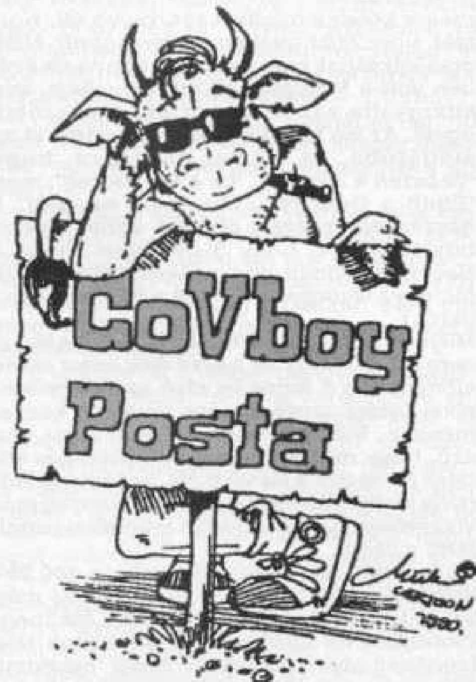
Megvan már az új CoV? Ha igen, akkor biztosan olvastad a CoVboy Postát! Bizonyára észrevetted, hogy én is benne vagyok, és nem éppen elismerően nyilatkoznak rólam! Nos, az ott leírtakból semmi sem igaz, gyanítom, hogy a kalózkodókkal szemétkedőkről van szó. Mindenesetre a választ már megírtam, valamelyik CoV-ban biztosan fog szerepelni. Hogy állsz a kazettákkal? Igazán nem szeretnélek sürgetni, de ha készen vannak, akkor minél hamarabb küldjed őket, OK? Küldök néhány válaszborítékot, ezekbe is pakolhatsz tájékoztatókat. Én itt el is köszönök, további jó tanulást! Üdv: Józsi.

Na most ez így nagyon cool. Tényleg elég ígéretes kezdő ez az Ábrahám gyermek, csak hát igazából az a gond, hogy pont onnan próbált pénzt zsákmányolni, ahonnan a legnehezebb. Kicsit megvilágítjuk neki a tényállást:

Ha olvastad volna a Neuromancert (illetve a Túlvilág Zsöllye kiadásában megjelent emulátor szerint: Najrománc), akkor igazán tudhatnád, hogy a bejáratás alatt lévő jégtörőket először lanyha jegekre engedik rá, és nem rögtön a legkeményebbre. Először ugyanis ki kell próbálni, hogy optimális körülmények között hogyan működik a törőalgoritmus. Tudod, madárkám, ha a kísérleti fázis kimarad, és rögtön élesbe veted be a cuccot, akkor igen kellemetlen tapasztalatban lehet részed. Például megtudod, mi az a flatline...A keményebb bázisoknál ugyanis dupla védelem működik: egyrészt van egy lanyha jég, nagymesterünk saját szavaival élve: 'átadtam az ügyet a jogi képviselőnknek, aki feljelentéssel él csalás kísérlete miatt'. Ez mondjuk elég idiótán hangzik, viszont ha valaki valamelyest tájékozott a magyar jogrendben, az tudhatja, hogy a kísérletet az esetek legnagyobb részében a törvény pontosan ugyanúgy bünteti, mint a megvalósult bűncselekményt. A büntetési tételnek utána lehet nézni. (Mondjuk igazából nem csodálkoznék azon sem, ha a PC-Informatic is beperelne hitelrontásért, ami persze csak halmazati büntetésként fog jelentkezni nálad pár hónap erejéig). Persze mióta errefelé is tombol a demokrácia, Justitia istenasszony kerekei egyre lassaban őrölnek. Ilyenkor lép be a képbe a keményebb jég: itt van például a Getto& CoVboy szakértői brigád, akik eme sorok megjelenésének magasságában kiszállnak hozzád, és elbeszélgetnek veled erről a bizonyos 38.000 Ft-ról. Szerintem itt meg lesz szakértve ez a dolog. Már több esetben bevált az igazságszolgáltatás eme gyorsított formája. Gondolom, most sem fog csődöt mondani. Amenynyiben nem akarsz hátralevő életedben inverz 'Dr Martens + Air Cushion Sole, Made in England' feliratot viselni az arcodon, akkor jobb ha már most elkezdesz gyűjteni a plasztikai műtétre. További működésedhez sok szerencsét, és mindenekelőtt kellemesebb partnereket kívánok. Puszi...



Most, hogy így hukkmukkfukk magamhoz tértem a szilveszter okozta megrázkódtatásból, üdvözlök mindenkit, aki úgy döntött, hogy '95-ben új életet kezd, és nem ír nekem több levelet. Először is nagy megathanks mindenkinek, aki karácsony vagy szilveszter alkalmából valami kis folyékony ajándékkal próbált melegséget csempészni kis szívembe — azonkívül ilyet SOHA TÖBBET NE TEGYETEK, MERT A GETTO FELVEDELI MIELŐTT MÉG ELÉR HOZZÁM! Persze azért találtam magamnak ammot, így pillanatnyilag nem fenyeget a kiszáradás veszélye — talán ennek köszönhető, hogy még igazából kicsit bizonytalan a térérzékelésem, és a jól megszokott, hátul levő tehenes háztájiból betévedtem ide az újság közepére. Nem baj, most már itt maradok, mert még a mozgásigék is fárasztanak mostanában... Ráadásul itt ez a sok levél, amire különböző kifogásokkal decemberben elfelejtettem válaszolni. Egyébként is: ilyen légkörben nem lehet itt dolgozni! Az egyik nap csőtörés van a WC-ben (innen a mondás:'Sz*rban van a Com-Ware Kft.'), másnap meg a Getto hozza be a pit bullját, az meg itt rágja a lábamat, hogy vakargassam a hátát. Ez még hagyján, de negyedóránként elnyel egy szál főzőkolbászt, amitől az output-nyílása iszonyú dalokat zeng. Ki is zártam az udvarra, hogy a macskáknak is legyen valami szórakozása (egész nap csak tespednek itt). Néha kinézünk rá az ablakból, hogy még mindig itt rohangál-e (innen a mondás: 'WINDOWS alatt fut a Getto kutyája'). A levelek előtt még egy örömteli bejelentés: tiszta Top Gun lettem má', mert nem csak dumálok itt, hanem öltöztetek is. A mágikus CoVboy MegaBoutique mai ajánlata a bátor ülep (farmer), amelynek cégemblémáját odalent találja kutató szemed. A következő számban (a nagy sikerre való tekintettel, persze) lesz még cipellő, kalapka, bundabugyi, szóval szinte minden, hogy elég tone-osan nézz ki, á la Tass Times, ld. kb. CoV 11 (innen a mondás:'tone-osan néz ki'). Na, mivel több mondás nem jut eszembe (innen a mondás:'nem jut eszembe'), jöhetnek is a levelek.



Paragrafus (Lajosnak tisztelettel...)

Üdv CoVboy! A 'Jaj, a software-kalózoknak!' c. cikksorozat tetszik, viszont volna vele kapcsolatban pár kérdésem:

— A törvény megalkotásakor kitől kértek véleményt? Nem kellett volna valami érdekegyeztetést tartani.

— Miért van a törvényben ilyen visszásság, hogy sértem a jogait akkor is, ha már nem is árulja, sehol nem lehet hozzájutni?

Ezért volna egy javaslatom: gyűjtsünk aláírásokat, esetleg népszavazásra is bocsájthatjuk. A gyűjtés módja is ki van dolgozva: veszel egy papírt (A4) és a tetejére ráírod az alábbi szöveget:

'Egyetértek a kezdeményezéssel és követelem a szerzői jogokkal törvény felülvizsgálását és megváltoztatását!'

Ezután aláíratod minden ismerősöddel, haveroddal, és hogy hitelesíthető legyen, megkéred, hogy írja mellé a címét vagy a személyi számát.

Ha már nem tudsz több aláírást begyűjteni, akkor elküldöd a CoV címére és ők majd összegyűjtik. Ha megvan a 100.000, akkor benyújtják a Parlamentnek.

Na, milyen ötlet? Jó. És ez a CoV-nak is előnyös lenne. Az első számítástechnikai újság lenne a világon, amely népszavazást kezdeményez.

Üdvözlettel: VIC, Miskolc

(nevem és címem közléséhez nem járulok hozzá, mert nem akarom, hogy b***ogassanak. Elég ha csak ennyit írtok ki a végére. Üdvözlettel: <név, cím>)

CoVboy: Hihi. A nevedet és a címedet tényleg nem írtam ide, de nem azért, mert nem járultál hozzá, hanem azért, mert nem akartam, hogy életed hátralevő napjait megmérgezze a b*ogatástól való félelem. Na, akkor vesézzük ki a kérdést:**

Nem tudom észrevetted-e, hogy a törvényeket nem úgy hozzák, hogy kikérnék annak a néhánymillió választópolgárnak a véleményét, aki odajuttatta a törvényhozókat, ahol most vannak. Például okáért itt van rögtön a Demszkynek a két vagy három évvel ezelőtti kutyás rendelete, mely szerint egy lakásban csak egy kutyát tarthatok. És ha mondjuk négy van, akkor hármat dobjak ki az utcára, vagy neadjisten lőjem le őket?! A megoldás az, hogy teszek a rendeletükre, és továbbra is annyi kutyát tartok a saját lakásomban, amennyi jól esik. (Miért, mit tudnak csinálni?)

Mondjuk ez az 'érdekegyeztetés' azért eléggé meglepett. Mégis, mire gondolsz? Nyilván érthető, ha a szerzői és kiadói jogokat próbálja védeni egy törvény, hiszen a szerzők munkát, a kiadók pedig pénzt fektetnek be, amiből szeretnének minél jobban profitálni. Ezek után milyen érdekegyeztetésre gondolsz? Azt még a legvadabb kalóz is elismeri, hogy jogsértést követ el, amikor olyan warezekkel csencsel, amit nem a gyártótól vásárolt meg. (Aztán hozzáteszi: Na és, mit tudnak csinálni?!) Vagy gondolod, hogy össze kellett volna ülnie a kalózok és a gyártók képviselőinek, hogy egyeztessék az érdekeiket, miszerint a kalózok javasolják, hogy ők ezek után nem hajlandóak egy büdös ruppót se fizetni az évekig fejlesztett programokért, sőt, a kiadók válláról is leveszik a terjesztés gondjait és az abból származó sztotyinkákból sem látnak egy fityinget se. Nyilván ez ösztönző hatással lenne mind a kiadói oldal befektetési kedvére, mind a szerzői oldal produktivitására... Ezzel az erővel módosíthatnánk a BTK-t is. Itt van mondjuk a rablás alapesete, amit a BTK kettőtől nyolc évig terjedő szabadságvesztéssel fenyeget (minősített esetekben extrabonus évek is kaphatók). Hívjunk össze egy érdekegyeztető fórumot a rablók és a kiraboltak képviselőivel, ahol a rablók kijelentik, hogy az ő személyiségi jogaikat súlyosan sérti, hogy lecsukják őket...

A népszavazás felvetésénél kezdtem el nagyon kacagni. Az első gond ragozás ügyekben keletkezett: azt mondod 'gyűjtsünk aláírásokat', aztán meg 'veszel egy A4-es papírt'. Ez több kérdést is felvet: miért pont én vegyek? egy A4-es papíron mekkora charsettel fér el 100.000 aláírás? Satöbbi. Oké, ráírom a tetejére a szöveget. Utána már ott megbukik a dolog, hogy 'aláíratod minden ismerősöddel, haveroddal'. Namármost: az ismerőseim attól az ismerőseim, hogy ismernek engem, és nagyon jól tudják, hogy ha nekem bármit aláírnak, az nekik nagyon sokba fog kerülni. Meg azt is tudják, hogy és nem íratok papírokat senkivel, mert ha a szavukat nem állják, akkor a papírjaik értéke is nulla, és törlöm őket ismerőseim directoryjából. Meg úgy vágom őket állba, hogy nem jönnek el a bálba. Teszem azt, aláírják. Én meg ugyebár 'hogy hitelesíthető legyen, megkérem, hogy írja mellé a címét vagy a személyi számát'. **Jó ötlet. Ezt mondod te, aki** 'nevem és címem közléséhez nem járulok hozzá, mert nem akarom, hogy b***ogassanak'. **Végülis igazad van: b***ogassanak valaki mást. (Nem akarsz esetleg te lenni az első aláíró?)**

Teszem azt, tényleg összegyűlik egy kalap aláírás. Az magától értetődik, hogy mikor én ezt úgymond 'benyújtom Parlamentnek', előtte kicsit módosítom a feliratot az elején. A módosítás tárgya az lesz, hogy ezentúl minden pénzt, ami programeladásból befolyik azt az ÉN számlámra köteles min-



denki átutalni, csere esetén 1.000+ÁFA térítésre köteles mindkét résztvevő fél. Korrekt, ugye? (Az ötlet egyébként lopott. MDF országlásának második vagy harmadik évében volt a Moldovának egy novellája, ami kitárgyalta ezt az egész népszavazósdi ügyet. Az író lesiet egy tekercs papírral az aluljáróba, és ott azt ordítozza, hogy 'Vesszen a József!', 'Le a Ferenccel!', meg 'Éljen a György!'. Mindenki odasiet, ő összeszed százezer aláírást, aztán a papír tetejére ráírja, hogy 'Követeljük, hogy a Nagykörút eddigi elnevezéseit változtassák Moldova Györgyre!' Ennyit a népszavazásokról.)

Milyen az ötlet? Az ötlet tényleg jó, csak azt nem értem, hogy az a CoV-nak miért lenne előnyös, ha ő lenne az első számítástechnikai újság, amelyik népszavazást kezdeményez. Már amennyiben nem arról van szó, hogy minden magyar állampolgár köteles előfizetni a CoV-ra. Na, az tényleg előnyös lenne. Tízmilliós példányszámnál már viszonylag gazdaságosan lehetne üzemeltetni a céget.

De teszem azt, mégis összejön a 100.000 aláírás, a szöveg nem változik, meg még be is nyújtódik a parlamentnek. Na megmondjam, mi történne? A napilapok tele lennének olyan cikkekkel, hogy 'hatalmas társadalmi felháborodást váltott ki a hatalmas társadalmi felháborodás' meg ilyesmi, nevesebb közéleti személyiségeink pedig bevennék a repertoárjukba az ügyet, hogy legyen mit hajtogatniuk. Horn Gyula kijönne a Parlament elé, és közölné, hogy az ország gazdasági helyzete pillanatnyilag nem engedi meg, hogy izé, és EXPO is azért nem lesz, mert loptátok a sok warezt; Orbán Viktor, a FIDESZ középhátvédje, mindenekelőtt kifejtené, hogy a tömegek nem igazán értik, mi is az európai értelemben vett liberalizmus és milyen stratégiai hibákat követett el a FIDESZ, ami a választási vereséghez vezetett (ezt olyan kérdésekre is mindig elmondja, mint például 'Hány óra van?'), majd jelezné, hogy őt is rendkívül foglalkoztatja a kérdés (fogalma sincs, miről van szó), és támogatja, ha az MSZP nem támogatja, és nem támogatja, ha az MSZP támogatja; Torgyán doktor a határra tenné a kezét, és kifejtené, hogy kész a tömegek élére állni (bármit is akarnak a tömegek); Surján Pubi a plafonra nézne, és kijelentené, hogy a KDNP keresztényi értékrendet képvisel; Boross Péter és Für Eliz tagadna mindent, és az elmúlt negyven évet hibáztatná; míg végül szegény Pető Iván zavartan pislogna.

Körülbelül ennyi lenne ennek a nagy népszavazásnak az eredménye, és pontosan azt eredményezné, ami ezzel a szoftverjogi kérdéssel most is fennáll: jó nagy vihar egy kis pohár vízben. Hagyjuk a francba, miért pont ennek kéne tovább rontania az életünket, nincsen elég bajunk enélkül a 'szoftverpolicés'-blődlin kívül is?!

Joke

Kérdés: Miért nevezte az Intel Pentiumnak az új processzorát, és nem 586-osnak?
Válasz: Mert amikor a Pentiummal először hozzáadtak 486-hoz 100-at, akkor az eredmény 585.999983605 lett.
(A következő kettőt — gondolva az alapfokú angol nyelvvizsgára készülőknek — nem is fordítjuk:)
Q: What do you get when you cross a Pentium PC with a research grant?
A: A mad scientist.
Q: What's another name for the 'Intel Inside' sticker they put on Pentiums?
A: Warning label.
(A Newsweek-ből ollózta CSIBRA GERGELY)

Megfejtés

Legyetek oly szívesek a nekem küldött levél tartalmát érthetően leírni. KOVÁCS PÉTER (PWS), Budapest

"T. Kovács úr!
A COMMODORE VILÁG-ban olvastam az Ön ajánlatát. Kérem szíves értesítését, hogy rendelkezik-e olyan software-rel, amelynek segítségével az 5.25"-os floppy lemezre PEGE FOX rendszerrel készített állományaimat konvertálni tudnám PC-re? Több lemezemen van olyan történelmi anyag, amelyeket könnyebben hozzáférhetőbbé akarok tenni valamelyik WORD FOR WINDOWS-ban, illetve elvégezné-e ezt a konvertálást? Nemleges esetben kérem, közöljön olyan címeket, ahol ezzel foglalkoznak. Érdemi válaszában kérem telefonszámát is megadni. Köszönettel: VÖRÖS LÁSZLÍ, Budapest.

1. Először is tisztázzuk, mi is az a PEGE FOX: ha jól látom, akkor ez egy kisebbségi önkormányzat alakítására is képes jazzbőgős, aki konspiratív célzattal rókának álcázta magát. (Nyilván erre utal a 'Vörös' álnév is.) Tehát a kérdés lényege kábé így fordítható:'Hogyan tudnék 5.25 db elég régen elejtett (történelmi) Tást ehető formára átalakítani? Aláírás: Karak.' Mire neked ezt kell válaszolnod:'Sehogy, mert már rég megettem. A kért cím: Rózsadomb, Nagymező u., Rókalyuk. Aláírás: Vuk.'
2. A következő verzió kézenfekvő: az a PEGE FOX inkább PAGEFOX akar lenni, és ez az úriember a 64-esen szerkesztett képeit át akarja szippantani PC-s feldolgozás végett. Namármost: a WORD FOR WINDOWS nyilván egy szőnyegszerkesztő akar lenni, tehát a feldolgozás végterméke a honfoglalást ábrázoló gobelin lesz. Persze ez nem biztos, lehet az is, hogy a rejtély megoldásához közelebb visz a program nevének lefordítása. Erre két lehetőség is kínálkozik: 'Szó az ablakokban' illetve 'Szó az ablakoknak'. Első esetben legalább tudod, hogy honnan származik a két ismert számítástechnikai közmondás ('Egy szó, mint száz' illetve 'A szó elszáll, de az írás .doc kiterjesztéssel megmarad'), a második esetben pedig inkább kopogni kéne rajta. Gondolom, az eddigiekből nyilvánvaló a válaszod is:'Kedves uram! Boldog Új Évet kívánok önnek.' Esetleg elmehetsz hozzá személyesen, és élő gyorssegélyként (Live Aid) elénekelheted neki a 'We are the WORD, we are the WINDOWS...' c. nótát is.
3. A harmadik verziónál a kulcsszó a FOX. A PAGEFOX állományok természetesen kezelhetők PC-n: alapképzettséggel rendelkező, vagy holdbázison tartózkodó felhasználóknak ajánlott a FOXBASE, cooléknak pedig a FOXPRO. Bár az is meglehet, hogy azzal 64-es képet konvertálni nem fox...
4. Van még egy negyedik verzió is, ami mondjuk abszolút nem kecsegtet sikerrel: a következő számban esetleg közlünk egy rövid rutint, ami a 64-es Koala-formátumú képeket átkonvertálja valamelyik PC-formátumra. Bocs, de ebbe a számba már abszolút nem fért bele.
Ha már ilyen szépen megfejtettem neked ezt a rejtvényt, s nem kérem el a szokásos ezerötpluszáfaperszó díjazásomat, akkor cserébe annyit te is megtehetsz, hogy megfejted nekem az alábbi kalandjátékot.
1994.11.26.
szombat
status average
Hi K.O.boy!!!
Asszony gya a fá ma,
Hogy nem vagy Ol!an láma, máma, ráma, dáma... YYYYYYYEEEEEEAAAAAAHHHH! Én vagy-gyo-gyo-gyok ismeat! Na mi van, my favourite K.O.boy? Rám is mersz? Yooo! (**Hát nem annyira... — CoVboy**) (Na nézd csak mi fOlik itt ami befOlik az rögtön ki...) What's going on here???? Itt üllök má vagy két hónapja, s egy letter se pottyant bele a potaládába!!!!! (**Istenem, hogy irigyellek! — CoVboy**) 1000-t úgy gondoltam írok egy levelet ne-kedd!
Idő jár, ás, jel, ent&: süt a nap! (**Szűzmária, mikori levél ez? — CoVboy**)
És ebben a percben Krisna hosszan szökteti magát... fölé! Hé Knézy, mennyé má ki a vonalból!!! (radio: POWER OFF!)
OK. Végre ismét egyedül vagyok... de... neeeem... egy randa mutáns betört a szobába... ááááhhhhh#$%&'+-x HELP!! megragadta a torkoma... t ááááá! Hé! fiam, mit akarsza azzal a fűrésszel???... Góóóóól! (**Ki rúgta? — CoVboy**) Kuss! (**Na végre, egy értelmes mondat — CoVboy**) jaj ne, sikerült a sarokba szorítania.... CSAAAAATTTTT! huh a nagyi kisegített hátulról. Komolyra fordítva a sört, khm a karom! mondani a szót! Hogy ízlett szó jaj ne má megin. A sör! Sajna csak ilyen volt a közértben!!! (ez tiszta hülyeség, mert még meg se vettem) gondoltam küldök csapoltat, és áttöltöm kis pirulákba (mennyivel olcsóbb lett volna apostaköltség). Ja, még nem is mondtam, hogy már 3 napja itt a CoV (50).
Idefigyelj Getto, ne csak hízzál hanem rajzoljál is (**Hihihi — CoVboy**): hogy képzeled azt, hogy a #50-ben összesen 9 nemcsalás&nemámítás KILENC db GFX volt.
Mit írjak még, ja, mit szólsz a vízálló borítékomhoz... COPYLEFT!
Bye!! TÖRÖK GYULA, Veresegyház
CoVboy: Na, aki kitalálja, hogy mit óhajt ez az úr, az értékes nyereményekben részesül. (3. helyezett: megkapja az eredeti példányt; 2. helyezett: nem küldök neki előfizetési csekket; 1. helyezett: megadom Török Gyulának a címét, hadd levelezzenek.)
Intermezzo: Szeretném mindazon rajongóimat hálámról biztosítani, akik — nem sajnálván végtelenített telefonkártyájuk értékes creditjeit — szilveszter éjszakáján felhívogatták az újságban található telefonszámokat, hogy boldog új évet kívánjanak nekem és elordították az üzenetrögzítőnek, hogy most éppen mennyire részegek. Kösyi. A gond csak ay, hogy ey nem ay én telefonsyámom volt (hála az égnek, nekem nincs olzan), hanem ay egzik munkatársunkė, akit ay állandó telefonálgatás boryasztóan idegesít. (Sebaj, hívogassátok csak.) (Jááái! Most látom, hogy valaki WINWORD-ot használt, amíg kiugrottam folyó (folzó) ügyeimet rendezni a mellékhelyiségbe. (Az ott talált pull down-rendszerű hardware-egységről a következő szám PC-stuffjai között részletes leírást közlök.) Mindegy (vagz mindegz), töltsetek le magatokba valamilyen interpretert, ami az előző bekezdés 'y'-jai helyére 'z'-t, a 'z'-k helyére pedig 'z'-t (ipszilont) tölt le. De nem mindenhova, csak oda, ahova az kell. Mint látható, egy rövid anyagcsere alatt feltaláltam az interaktív újságot.)

Detoxis Útikalauz 2. (Benelux Államok)

Kösz, hogy lenyomtátok az irományomat. Meg kell állapítanom, hogy frankó gyerekek vagytok (tí. idáig az 576-on kívül még sehol máahol nem tudták megállni, hogy el ne ferdítsék a nevemet valaki máséra). Egyébként nem volt jó a cím, amit az irományom fölé bigyesztettél, CoVboy bátyó: a 'Piál a Föld...' sokkal találóbb lett volna.
Egyébként nyáron megint visszalibbentem a belguskákhoz némi meggysörért (ne röhögj, tényleg csak azért mentem!), és találd ki, mit látnak szemeim? (**Engem! Mit nyertem? — CoVboy**) Kőbányai Világost! (**Talált! Az a leánykori nevem. Enyém a PC? — CoVboy**) Persze dobozban, és 40 BEF-ért, de hát ennél már csak az volt meglepőbb, amikor a főtéren rohangászó pit bullterriereknek nyújtam

bele a szájába... Egyébként tök szelídek voltak az "ölebek", csak arra kellett vigyázni, hogy nehogy az ember torkának ugorjanak, mert akkor szerencsétlen nem kerülhette el a végzetét: ... (hatásszünet) ... teljesen összenyalták az arcát. (**Istenem! Most megint eszembe juttattad a Getto dudálós kutyáját... — CoVboy**) Na, ennyi kitérő után rá is térek a speciális holland szokásokra. At first you must know, hogy hol akarsz inni. Ugyanis ez nem mellékes kérdés. Múzeumokban, jobb csatornajárókon (a rosszabbakon nincsen bár, csak idegenvezető), és a többi turisztikából élő helyen nem szabad inni, mert legalább 1-1.5 NLG-vel (Netherlander Gulden, a továbbiakban Gugu, DM (majdnem ugyanannyit ér) és egyéb jelzőkkel fogom helyettesíteni) kerül többe az átlagosnál, míg jó szupermarketekben akár ugyanennyit meg is spórolhatunk.
Ha kávéházban (klasszikus értelemben!) akarjuk eme keserédes anyagot fogyasztani, átlagosan 3 gugu körüli árat kapunk számlául. Sörözőkben (az Amstel partján, a központi pályaudvar közelében, Amszterdamban), pláne, ha saját főzetet szolgálnak fel (pl. Amstel), majdnem a múzeumi árat kapjuk, talán egy huszonötössel (nem gugu, hanem cent) olcsóbb.
Amennyiben tényleg olcsón akarunk fogyasztani, jobb ha egy Cofee-ba térünk be, a legjobb szupereknél csak egy kicsit drágábbak, ha sikerül egy jó züllött helyet találnunk. Aki nem lesz rosszul a "Jah szagával" (THC) terhes levegőtől, az már csak pár aprósággal kell hogy megbirkózzon:
1. Soha nem szabad egy ilyen helyen 'Gyors Törököt' vagy hasonló, hasis alapú anyagot venni, mert előfordulhat, hogy fel van tuningolva egy kis speeddel (amphetamin és származékai). (**Narkós olvasóinktól elnézést kérünk, mert itt valami képzavar alakult ki, amit a pontosság kedvéért el kell oszlatnunk: a 'Gyors török' vagy inkább 'Hideg török' valószínűleg 'Speed/Cold Turkey' akart lenni élőben, ami asszem vagy a hasisnak vagy a kokainnak a fedőneve a jenki szlengben — CoVboy**) Aki marhára élvezne egy jó kis függőséget, az nyugodtan vegyen csak: azt mondják, hogy van olyan speedváltozat, ami már az első adag után függőséget alakít ki! (**Aha, azt ismerem. CoVboy Postának hívják — CoVboy**)
2. Füvet nem érdemes venni, marha drága: 20-30 gugu egy .5 dekás csomag, és 100-150 körül van az 5 deka.
3. Nem szabad megjedni a baromarcúaktól (100-120 kg körüli, rocker-kinézetű "vad angyalok"), de nem is illik zavarni a köreiket. Ha viszont veled óhajtanak beszélni, illik váltani velük pár szót; bár igyekezni kell hamar leakadni, mert ha belemelegednek a dologba, akkor jön a joint (sose tudhatod mi van benne!) meg a kör. Ha valamit kikérnének neked, akkor meg kell inni az egészet, és vissza kell hívni őket. (Úgy 200 gugu körüli összeg bánja, ha leragadsz velük).
4. Ha egy ilyen helyen "brother" jelzőt kapsz (**Lenyomtatóznak? — CoVboy**), nem kell tiltakozni ellene, mert ilyenkor a helyiség teli van a testvéreiddel, továbbá mindegyik elvárja ezt a titulust.
Van ennél egy olcsóbb verzió is, csak ehhez nem elég az elhatározás, az is kell, hogy spontán összejöjjön a buli. (Bulizni ott annyit jelent, hogy mindenki bedob valamit a közösbe, és azt a társaság feléli.) Jó kialakítási módja egy ilyen "spontán" bulinak, ha az ember egy diákszálló előtt kiül a betonra (lehetőleg másodmagával), és nekiáll magyarul dumálni. A holland elég kíváncsi népség, előbb-utóbb úgyis odaesz valakit a fene valamilyen átlátszó ürüggyel (mennyi az idő, meddig vannak nyitva a boltok, stb.). Ilyenkor már nyert ügyed van. A dolog csak ott bukhat meg, ha mindenki csak füvet dob fel. (**Azért van megoldás: küldj egy tehenet a buliba, az majd fellegeli az egészet. Lesz ám nagy sírás-rívás... — CoVboy**) Ilyen alkalmakra készüljünk fel honunk, ipari, gazdasági és megélhetési gondjaiból, ugyanis ha enyhe, vagy inkább közepesen pesszimista képet festesz fel a hollandusoknak, akkor nem várják el, hogy a csóró magyar is fizessen piát, elég csak letenni két doboz original hungarian tobaccot egy mindenki által elérhető helyre.
Egyéb potyázási lehetőségek:
— Koldulás: Nem árt hozzá magyar népdalokat is énekelni a poén kedvéért. A napi bevétel elérheti a 100-120 gugut is. (**Ezt a trükköt én is ismerem. Azt mondod a polgárnak, hogy elénekelsz neki egy gyönyörű magyar népdalt, ha "kölcsönad" egy creditet. Aztán a negyedik versszak után azt énekled neki, hogy még van ugyan negyvenhat, de eltekinthetsz tőle, ha inkább kölcsönad 100 creditet, mert szeretnéd felhívni öreg énektanárnődet az Új-Hebridákon — CoVboy**)
— Tankolás bezárt benzinkutaknál: kb. egy óra alatt teli a tank. Poén, viszont tényleg működik, mert kikapcsolás után nem mennek a szivattyúk.
— RND: ez a legjobb, mert mindig akkor fognak meghívni. Létrejöttéhez két dolog szükséges: 1. Egy holland, aki már járt Magyarországon. 2. Egy magyar rendszámú autó. (**Továbbfejlesztett (V2.0) módszer: elég egy magyar rendszámot is a nyakadba akasztani — CoVboy**)
Még egy ajánlat a világot bepotyázni vágyóknak: a kikötőkben fel lehet kéredzkedni egy hajóra, ahol munka fejében adnak kaját, és elvisznek magukkal. A Benelux és skandináv hajók biztonságosak, a többi lutri. (**Mi a lutri? 1. Nem visznek el; 2. Elvisznek, de nem adnak kaját; 3. Elvisznek, adnak kaját, de nem kell dolgozni? Ez abszolút nem mindegy! — CoVboy**) Igaz, hogy a módszer kicsit hosszadalmas (néha egy hét is kell, hogy felvegyenek), de az addig szükséges kaját a parton egy óra alatt össze lehet lejmolni. Na erről ennyit. Mursoft, the God.
CoVboy: Kedves uram, úgy látom, Ön igazán züllött élőlény. Gondolom, az irományához szükséges tapasztalatszerző körút után, mint 'bolygó hollandi' vált közismertté frekventáltabb helyeken (például a Füvészkertben). Nem baj, becses alkotása csupa olyan értékes adatot tartalmaz, ami eléggé elítélhető módon kimaradt a Bädecker-útikalauzokból — így tehát hazánk bármely ifjú világjárója haszonnal forgathatja, ha arra vinné a jó sorsa. Egyetlen fontos momentum maradt ki belőle, méghozzá a legfontosabb (már az italozáson, a pénzszerzésen és a tarháláson kívül): HÁT A HOLLAND LÁNYOK! Pedig az aztán elég kimerítő egy téma...
(Aki már megint szívesebben látott volna játékleírást a csodálatos levelem (illetve nem azt én levelem, én csak úgy kaptam) helyett, akkor az vegye úgy, hogy ez egy kalandjáték leírása. LOST DUTCHMAN MINE, vagy valami ilyesmi.)





Tisztelet Napóleonnak

Vive la France, CoVboytárs!
Gépeld be a 'Francia hadművészet' 6. kötet 6. bekezdésének 6. szavát.
>NAPOLEON
Rendben.
Most nézzük, miért jobb neked, mint Napóleonnak.
Napóleon nem ehetett hamburgert — te igen. **(De nem is tettek neki ketchupot bele, mikor egyértelműen megmondta, hogy nem kér.)**
Napóleon nem ihatott kólát — te igen. **(Egy újabb szolgáltatás, ami nélkül megvagyok.)**
Napóleon nem utazhatott villamoson — te igen. **(De nem is leselkedett rá minden sarkon a BKV-kommandó.)**
Napóleon nem tűrte a hideg telet — (pardon) **(Yikes!)**
Napóleon nem nézhetett tv-t — te igen. **(Ha nézhetett volna, egy pár műsor után magától is elment volna száműzetésbe.)**
Napóleon nem nézhetett szexvideót — te igen. **(Na végre valami jó műsor van a tv-be! Jé! Az egyik a Xinó!)**
Napóleon nem programozhatott — te igen. **(Biztos, hogy volt valami kapcsolata a dologgal, mert hajzata igen ritkás volt. A csatákban biztos, hogy nem tépte a haját (ha bukott valahol, akkor betöltötte az utolsó játékállást), tehát mindenképpen volt mögötte egy-két zűrösebb debug.)**
Napóleon nem fizetett ÁFA-t — (pardon) **(Jézus! Riadó, Lajos, itt az APEH!)**
Napóleon nem mehetett EAST 17 koncertre. **(Mehetett volna, de inkább Szent Ilona szigetét választotta.)**
Napóleon nem játszhatott PCM orgonán — te igen. **(Hát igen. De ha én orgonáltam volna Waterloonál, akkor az angol-porosz csapatok biztos, hogy fejvesztve elmenekülnek...)**
Napóleon nem mehetett Fradi meccsre — te igen. **(De legalább nem kellett végignéznie, ahogy a Dózsa hármat rúg nekik.)**
Szóval sokkal jobb neked: nem lovon, hanem autón közlekedsz **(Ki bírna manapság megfizetni egy lovat?!)**, egy hónap alatt több nőt szedhetsz össze szórakozóhelyeken, mint napika egész élete alatt. **(Ennek csak gazdasági megfontolások álltak a hátterében: a francia államkincstár elbírta, hogy húsz éven keresztül százezres seregeket tartson fenn, de egy nő igényei valószínűleg egy hét alatt romba döntötték volna a gazdaságot.)** Napóleon csak egy kis piti, noname figura volt. Mint hadügyes belebukott a változásokba — bezzeg a könyvkiadók maradtak. Ha neked felajánlanák a hadügyi tárcát: utasítsd vissza! **(Melyiket: a franciát vagy a magyart?)**
Ennyi hibbantságot, amit te írsz össze a Postádban, csak egy nő tud kitalálni. Mondd, nincs neked női hormon túltengésed? **(De igen, édesem...)**
Tudod, hogy egyesek miért másoltak 30 Ft/side áron szoftvereket? A piacgazdaság kereslet-kínálat viszonyai határozták meg: annyiért adták, amennyiért eladható volt. Következmény: a szoftverek ennyit érnek. **(Jó kiindulás, de téves következtetés. Tényleg annyiért adták, amennyiért eladható volt, de nem azért, mert a szoftverek ennyit érnek, hanem azért, mert a szomszéd is ennyiért adta.)**
Női logika-teszt:
Spectrumra alapoztad a lapot — beszüntették a gyártását.
C-64-re alapoztad a lapot — csődbe ment a Commodore.
PC-re alapozod a lapot — na ide mi jön? **(Intel inside... Ha ezzel is megvolnánk, átállunk Macintoshokra. Reszkess!)**
Mondogasd gyorsan: Moszkvics slusszkulcs, Moszkvics slusszkulcs...
CoVboy: Ez a levél nekem absolutely no effect, leszámítva, hogy éljen Napóleon, a konyak feltalálója, viszont rávilágít egy sarkalatos problémára: én tulajdonképpen nő vagyok. Ez legalább magyarázat csodálatos rovatom színvonalára is: havonta ciklikusan visszatér egy pár nap, amikor ezt kell csinálnom, és ilyenkor erősen görcsölök. Felfedeztem a takarék-betétet is: mióta nincs rajta egy kanyi se, azóta (sajnos) sokkal tisztább és szárazabb érzés. Már szinte porzik a vesém. A levelekre is azért nem válaszolok, mert mindent elfelejtek. Hol is tartottam? Csak ülök itt a világ végén, fésülgetem dúsan leomló hajzuhatagom jobb oldalát, amit hagyományos mosóporral mostam 40 fokon, és elcsukló hangon rebegem: 'Szép, szőke, gazdag hercegem, hát nem jöveisz...?' — és akkor bejön a Getto. Hát csodálkozol?
Moszkvics slusszkulcs, Moszkvics slusszkulcs, Moszkvics slusszkulcs, Slusszkvics moszkulcs — jaj ezt Elba szigeteltem.

Forgószínpad

Kellemes karácsonyi ünnepeket és boldog új évet kívánok az egész bagázsnak, akik voltak olyan mocsadékok, hogy megváltoztatták a kedvenc újságom nevét. VARGA VIKTOR, Miskolc
CoVboy: Hihi. Úgy látom, nem a megfelelő nevet választották. Én mondtam, hogy legyen inkább 'CoVboy Ultra', de nem hallgattak rám.

Miskolci Nemzetiszocialista Népbíróság
Legfelsőbb Tanácsa
Miskolc
Lenin út és Haladás street
Natonal Plaza
Kőrisfa ucca
3530
Tel: titkos

Tisztelt CoVboy!
Méj fájdalommal tudatjuk, hogy Önt a MiskOl!ci Nemzetiszocialista Népbíróság és Inkvizíció legfelsőbb tanácsa
- csúnya beszédért,
- többrendbeli istenkáromlásért,
- többrendbeli szextelefonreklámért,
- egyrendbeli CoV 51-ért
- és egyéb kisebb kihágásokért

Önt a távollétében
<u>halálra</u>
ítélte. Mivel a tárgyaláson nem jelent meg, fellebezésnek helye nincs.
(Nemzetiszocialista? Egyesült a Kisgazda meg a Szegfűspárt?! És ki az elnök: dr. Horngyán Jógyulazsef? — CoVboy)
Mivel az utolsó kívánság jogát tiszteletben tartjuk, ezért válaszhat, milyen halálnemmel kíván elhalálozni:
- két hét fejbelövés;
- életfogytiglani akasztás;
- négy év DÁLLÁSZ
- alkoholmérgezés
- vasúti katasztrófa á la Szajol;
- sörbefúlás.

(A negyediket tegyük előre, és akkor abban a sorrendben kérem őket — CoVboy)
Az Ön által választott halálnemet kérjük jelölje meg az újságban, és fizetett halálosztagaink, meg a Francia Idegenlégió (Cím: S.U.P. Appeler au Fort de Nogent, AU-876-80-00) Önt, mint a társadalomra és az emberiségre veszélyes állatfajt, a választott módon likvidálja.
Ezenkívül kéretik előfizetni sárga Tsecken a PoPó magazinra.
Ezenfelül Ön köteles megtéríteni a perköltséget is, amelynek összege 100, azaz egyszáz forint. Mivel ez nem éri el az ötszáz forintot ezért ön még köteles csekken 50, azaz ötven forint kezelési és pistaköltséget fizetni.
Maradok tisztelettel...
CoVboy: BUÉK nektek is.

PC ASSEMBLY TANFOLYAM

Bevezető, avagy pár szó arról, mi is lesz ebben a rovatban:

Mindenekelőtt egy korábbi téves információt helyesbítenénk: a cikksorozat NEM a C64 coder szemszögéből íródik, egyes helyeken azonban majd utalunk hasonlóságokra és különbségekre. Célunk az, hogy megtanuljátok az Assembly alapjait, amely, lévén a PC saját nyelve, sebesség szempontjából a lehető legjobb, persze csak akkor, ha az illető assemly program is ennek megfelelően van megírva... Igyekszünk úgy felépíteni a sorozatot, hogy a programozáshoz nem túl sokat értők is hasznát vehessék. Minden programozási ismeret hiányában azonban nem javasoljuk az assemblyvel való foglalkozást, célszerű egy könnyen tanulható nyelvvel (pl. Pascal) kezdeni, elsajátítani a programozáshoz szükséges gondolkodásmódot, és ha már gyakorlottak vagyunk az illető nyelvben, akkor próbálkozni az assemblyvel.

A gép saját nyelvéről lévén szó, kénytelenek vagyunk hardware-ismeretekkel kezdeni, de igyekszünk egyszerűen elmondani a nyelv megtanulásához feltétlen szükséges dolgokat (apróbb részletekre a hely korlátozottsága miatt nemigen tudunk kitérni — a téma iránt behatóbban érdeklődőknek ajánljuk a következő könyveket:

Pethő Ádám: IBM XT/AT gépi kódú programozása (3 kötet)

Peter Norton: az IBM PC gépi kódú programozása. Rendkívül színvonalas könyv.

Grochmann-Eichler: A 8086/88-as mikroprocesszor (Data Becker—NovoTrade)

Dr. Kovács Magda: 80386/486 II. (LSI, SZÁMALK))

Gidófalvy: az IBM PC programozása MASM nyelven)

Ezek után fejest ugrunk az utasításokba. Lesznek példaprogramok is, elsősorban egyszerű, rövid rutinok, de igény esetén közölhetünk nagyobb programokat is (a nagyobb is csak max. 80-100 sor). Ha kapunk olyan irányú leveleket, amelyek a protected módról érdeklődnek, akkor később szó lehet arról is (de az még elég sokára lesz...).

Ha bármi nem világos, vagy valami egyéb kérésetek/kérdésetek van, írjatok, megfelelő mennyiségű levél esetén az újságban is helyet kap a válasz.

Kezdjünk akkor bele:

A történet az **Intel 8080**-as processzorával kezdődik. Mivel akkoriban a memóriaegységek ára igen magas volt, szegényke csak 64 Kbyte RAM-ot tudott megcímezni. Ennek az a jelentősége, hogy a **8085** után megjelenő **8086**-ban kompatibilitási okok miatt szintén volt egy ilyen limit, egyszerre a memóriából csak 64K-t tud ez is megcímezni (később még lesz erről szó). Ezt az óriási baklövést még ma is nyögik a **80386/80486**-tal rendelkező PC-sek: DOS esetén a gép egy ugyanilyen korlátozott módban indul (real mode, a továbbiakban valós mód), és azért mégiscsak nevetséges, hogy egy 8M memóriával rendelkező gépben holmi 64K-s korlátaink vannak. A másik ilyen hülyeség az, hogy valós módban alapvetően csak az első 640 Kbyte memóriát látjuk. Ez is a **8086** rovására írható. Nézzük röviden a procit:

A **8086** egy valódi 16 bites processzor, adatbusza és regiszterei 16 bitesek (megjegyzés: a **8086**-tal teljesen kompatibilis **8088** abban különbözik csak, hogy az adatbusza 8 bites). A címbusz 20 bites, így 2^20=1024^2 byte, azaz 1 Mbyte memória címezhető.

Lévén 16 bites processzor, a **8086** a tárolási alapegysége is 16 bites. Ez a word (a továbbiakban szó), amely egy alacsony és egy magas helyiértékű byte-ból áll, az alacsony byte az első. A szón kívül képes kezelni byte-hosszúságú (8 bites) adatokat is. A címzés byte-szervezésű, azaz a következő cím a következő byte-ra mutat, nem a következő szóra. A szavak így páros címeken kezdődnek. Ellentétben azonban más processzorokkal, szó-hosszúságú adatnak nem kell feltétlen páros címen kezdődnie.

A programozásban alapvető szerepük van a regisztereknek. Lássuk a **8086** regisztereit:

- 4 *általános célú* 16 bites regiszter (*AX, BX, CX, DX*), amelyek használhatóak 8 bites regiszterpárként is (*AX* felső byte-ja *AH*, alsó byte-ja *AL*, és hasonlóan a többi regiszternél is). Az összes további regiszter 16 bites.
- Veremmutató (*Stack Pointer, SP*) és bázismutató (*Base Pointer, BP*), ez utóbbi egyrészt a bonyolultabb veremműveleteknél fontos, másrészt néhány címzési mód is használja.
- Forrás- és célindex-regiszterek (*Source Index* (*SI*), *Destination Index* (*DI*)), ez a két regiszter a ciklusoknál és a egyes címzési módoknál kap majd nagy szerepet, de nyugodtan használhatjuk másra is, ami a pl. veremmutatóról nemigen mondható el.
- Állapotregiszter (*Status-Register, SR*), különféle információk az éppen futó program állapotáról vagy általa létrehozott körülményekről, részletesebben ld. kicsit lejjebb.
- Utasításszámláló (*Program Counter* (*PC*) vagy *Instruction Pointer* (*IP*)), mindig a futó program következő végrehajtandó utasítására mutat.
- 4 *szegmensregiszter* (részletesebben ld. kicsit lejjebb), sorban kódszegmens (*Code Segment, CS*), adatszegmens (*Data Segment, DS*), veremszegmens (*Stack Segment, SS*), valamint segédszegmens (*Extra Segment, ES*)

Már említettük, hogy a **8080**-nal való kompatibilitás miatt itt is egyszerre csak 64K memória címezhető. Hogy mégis elérhető legyen a 8086 által címezhető teljes 1 Mbyte memória, bevezették a szegmensregisztereket. Ha az ember józanul belegondol, egy szegmensregiszter és egy 16 bites cím (pl. *IP*) együtt 32 bit-et ad, így elvileg 2^32 byte, azaz 4 Gigabyte memória lenne megcímezhető. Természetesen ez nem így van, az ***Intel*** szakemberei ismét nem látták tovább az orruknál, így a címszámítás a következő módon történik:

Szegmens=—X, cím=YYYY; fizikai cím=—X0+YYYY, azaz a szegmensregiszter értékét megszorozzuk 16-tal, és hozzáadjuk a címet, így kapjuk meg a fizikai tárcímet. Ezzel ugye pont 1M címezhető. Kompatibilitási okokból persze ezt is örökölték az utódok, most meg ugye lehet szenvedni a memória-menedzserekkel... Itt jegyeznénk meg, hogy saját céljainkra csak az első 640K memóriát használhatjuk (Base Memory), a további 384K a BIOS-nak (is) van fenntartva.

Az egyes szegmensregiszterek a nevüknek megfelelően a következőt tudják:

CS: A futtatható programkódot tartalmazó 64K-s blokkot jelölő szegmens regisztere.

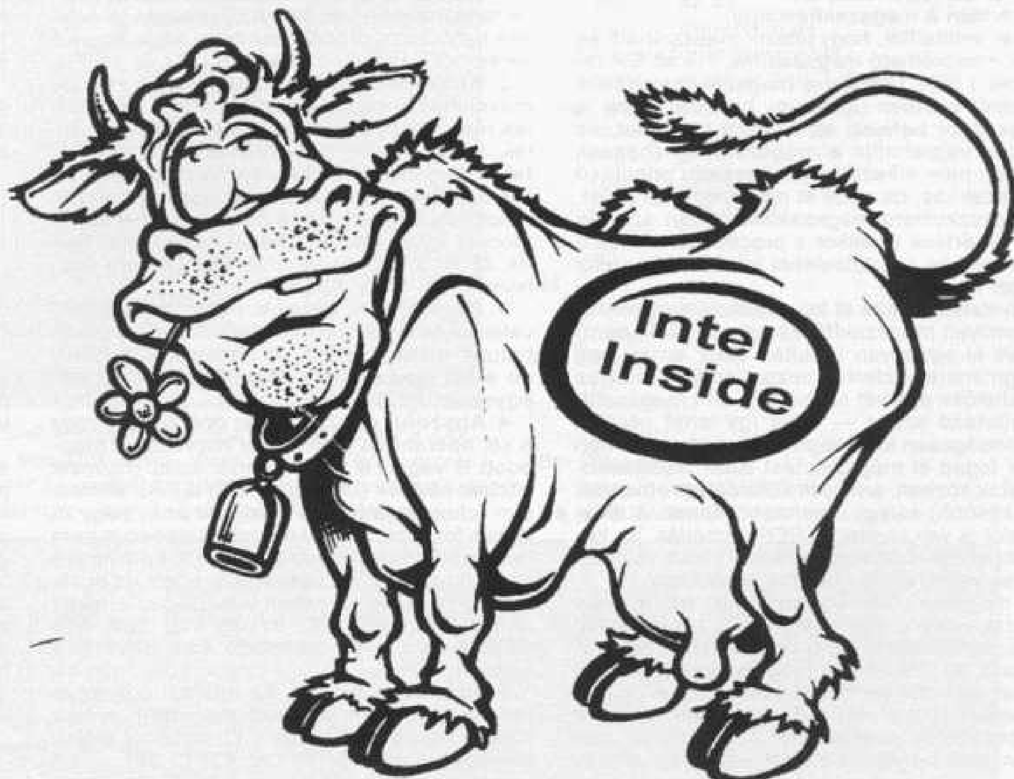
DS: Az adatokat tartalmazó 64K-t jelöli, alapértelmezésben minden adatmozgató utasítás ezt a szegmensregisztert használja (kivéve néhány címzési módot, amelyeknél *SS* az alap).

ES: Ez a bonus... Prefix-szel megadható, hogy az adatmozgató utasítások ezt használják, ne a *DS*-t. Az ilyesmit egyébként szegmensprefixnek hívják, a megfelelő helyen foglalkozunk velük bővebben. A *DI* indexregiszter használatához ez az alapértelmezés blokkműveletek esetén.

SS: Ez jelöli ki azt a 64K-s blokkot, amelyet veremként használhatunk. Talán szükségtelen részletezni, hogy nem túl célszerű macerálni...

Nézzük az állapotregiszter egyes bitjeit:

0. bit (átvitel, *Carry, C*): Azt jelzi, hogy az aritmetikai műveletek során keletkezett-e átvitel. 1-re áll, ha igen. Pl. egy 8 bites össze



adás esetén (mondjuk 197+93) ad átvitelt. A tolóutasítások is használják ezt a bitet.

1. bit: Nem használt
2. bit (paritás, *Parity*, *P*): Akkor 1, ha a legutóbbi művelet eredménye páros (gyakorlatban ez a legalacsonyabb helyiértékű bit tesztelését jelenti).
3. bit: Nem használt
4. bit (segédátvitel, *Auxiliary Carry*, *A*): Akkor 1, ha egy 8 bites művelet során átvitel keletkezett az alsó 4 bitről a felső 4 bitre. A decimális (*Binary Coded Decimal*, *BCD*) aritmetikánál lesz jelentősége.
5. bit: Nem használt
6. bit (nulla, *Zero*, *Z*): Akkor 1, ha a legutóbbi művelet eredménye 0.
7. bit (előjel, *Sign*, *S*): Az előjel-bit értéke akkor 1, ha a művelet eredménye negatív (gyakorlatban a legmagasabb helyiértékű bitet teszteli, mivel előjeles műveleteknél az adja az előjelet).
8. bit (nyomkövetés, *Trap*, *T*): Az eddigi bitek mind jelzőbitek (*flag*-ek) voltak, ez és a következő 2 bit a programozó által beállítható, és a processzor eszerint dolgozik. A nyomkövetés bit 1 állapotának hatására a processzor minden utasítás után egy megszakítást hajt végre, azaz nagyban leegyszerűsödik a program tesztelése, ellentétben pl. a C64-gyel, ahol ilyesmiről szó sincs. A *T* bit nyilván minden megszakításhíváskor törlődik, különben jó kis végtelen ciklusokat gzárt nekünk...
9. bit (megszakítás, *Interrupt*, *I*): A maszkolható megszakítások (**Interrupt ReQuest**, **IRQ**) engedélyezése. A megszakítások másik típusát, a nem maszkolható megszakításokat (**Non-Maskable Interrupt**, **NMI**) a processzor mindenképpen végrehajtja, míg a maszkolhatók letilthatóak ennek a bitnek a törlésével.
10. bit (irányjelző, *Direction*, *D*): Adatblokkok feldolgozása esetén van jelentősége. Ha egy, akkor a címek csökkennek a megadott értékről, ha 0, akkor növekednek. Gyakorlatban azt adja meg, hogy egy ciklusban az *SI* és *DI* regisztereket csökkenteni vagy növelni kell.
11. bit (túlcsordulás, *Overflow*, *O*): Akkor 1, ha egy művelet eredménye nem fér el a művelet célregiszterében.

12-15. bit: Nem használt

Röviden a megszakításokról:

Már említettük, hogy létezik maszkolható és nem maszkolható megszakítás. Ha az *SR* regiszter *I* bitje 1, akkor a megszakításkérelem mindkét esetben ugyanúgy hajtódik végre: a processzor befejezi az aktuális utasítást, és ezután végrehajtja a megszakítást (hacsak közben nem érkezik egy magasabb prioritású megszakítás, de ebbe itt nem megyünk bele). Ha maszkolható megszakításról van szó, és az *I* bit értéke 0, akkor a processzor tárolja a kérelmet, és *I* legközelebbi beállításakor tesz eleget neki.

Kivételek persze itt is vannak: a processzor semmilyen megszakításkérelmet (NMI-t sem) fogad el egy olyan utasítás után, amely egy szegmensregiszterbe mozgat adatot, mert ez feltehetően egy két szóból álló cím magasabb helyiértékű szava — csak így lehet például biztonságosan kódszegmenst váltani. Szintén nem fogad el megszakítást azon utasítássorozatok közben, amelyek különféle prefixekből (ld. később) és egy utasításból állnak. A kivétel alól is van kivétel: a *REP* (ismétlés, ld. később) prefix-szel megvalósított ciklus minden egyes végrehajtás után megszakítható.

A megszakítások úgy hajtódnak végre, hogy a processzor egy megfelelő táblázatból (interrupt-vektortábla, a tár első 1024 byte-ját foglalja el) kiolvassa a megszakítás 2 szavas címét, eltárolja az *IP*, a *CS* és az *SR* értékét a verembe (ilyen sorrendben), majd beírja a magasabb helyértékű szót a *CS*-be, az alacsonyabb helyiértékű szót pedig az *IP*-be. Könnyen kiszámítható, hogy így 256-féle megszakítás definiálható, ezeket az *INT xx* utasítással érhetjük el, ahol *xx* a kívánt megszakítás száma. A következő vektorok állnak rendelkezésünkre:

0: Ha nullával osztottunk, ez hívódik meg.
1: A nyomkövetés az 1-es számú megszakítást használja.
2: NMI
3: *INT* utasítás.
4: *INTO* utasítás. Ennek az utasításnak a hatására a processzor megvizsgálja az állapotregiszter O bitjét, és ha az 1, meghívja a 4-es megszakítást.
5: IRQ

A további vektorok szabadon felhasználhatóak, bár javasolt, hogy a 6 és 31 közötti vektorokat ne használjuk, mert ezek lesznek használva a későbbi típusokban (ezek közül néhányról még lesz szó később).

Ennyi információ egyelőre elég is lesz a hardware-ről, igény esetén egyes részekkel bővebben is foglalkozhatunk.

Címzési módok:

Vegyünk egy átlagos adatmozgató utasítást, ez a PC-ken *MOV* névre hallgat. A regiszterbe való töltés legegyszerűbb esetei a közvetlen érték, egy másik regiszter, vagy egy memóriacím betöltése. Azonban már ezen egyszerű lehetőségek is 3 különböző módszert tesznek szükségessé. Tovább bonyolódik a helyzet, ha egy olyan címről akarunk adatot betölteni, amelyet egy bizonyos memóriarekeszben találunk, esetleg egyéb módon is cifrázzuk a dolgot. Ha minden ilyen lehetőségre külön utasítás lenne, kicsit nehéz lenne mindet fejbentartani, és a programok borzasztóan áttekinthetetlenek lennének. A probléma megoldása a különböző címzési módokban rejlik, amely módszer segítségével rengeteg különféle, ám nagyon hasonló utasítást lehet egy utasításszóhoz (mnemonik) rendelni. Félreértés ne essék, minden utasításnak külön operációs kódja van, ezen a kódon belül általában egy 3 bites mező határozza meg a címzési módot, 2 bit pedig az eltolási címre vonatkozó adatokat. A **8086** a következő címzési módokat ismeri:

1. **Implicit címzés**: Az utasításkód az operandus eléréséhez szükséges összes adatot tartalmazza. Ilyen pl. a *RET* utasítás, amelynek hatására a processzor tudni fogja, hogy a veremből vissza kell töltenie a *CS*-t és az *IP*-t.

2. **Közvetlen címzés**: Csak kétoperandusú műveleteknél használható. Ilyenkor az utasítás második operandusa egy konkrét számérték, az első pedig bármilyen effektív cím. Effektív cím alatt vagy valamelyik regisztert (lehet 8 és 16 bites regiszter is), vagy egy kiszámított tárcímet értünk (a számítás lehetséges módjait ld. a további címzési módoknál). Példa: *MOV SP, #0* (gyakorlati kipróbálásra nem javasolt...); *MOV $2300 [SI], #9*.

3. **Regiszteres címzés**: Az operandus(ok) valamelyik regiszterben találhatóak. Használhatunk mind 8, mind 16 bites regisztereket, de a két operandus szélességének meg kell egyeznie! Példa: *MOV AX, DI*

4. **Abszolút címzés**: Itt az operandus, vagy a két operandus egyike egy közvetlenül megadott 8 vagy 16 bites memóriacím (nevezik eltolási címnek (Displacement) is). Az eltolási cím lehet negatív is. Figyeljünk arra, hogy itt is és a további címzési módok esetében is nem használhatunk tetszőlegesen kombinált operandusokat; két operandus közül az egyik mindig regiszter, a másik tetszőleges effektív cím. Példa: *MOV AL, $1735*; *INC $6524* (a $6524-es címen kezdődő szó növelése eggyel).

5. **Indexelt címzés**: Az eltolási cím itt is megva (de nem kötelező megadni), ehhez adódik hozzá az *SI* vagy a *DI* tartalma előjelhelyesen. Példa: *MOV CX, $2712 [DI]*

6. **Indexelt báziscímzés**: Itt nincs eltolási cím, valamelyik bázisregiszter (*BX* vagy *BP*) értéke hozzáadódik valamelyik indexregiszter (*SI* vagy *DI*) értékéhez. *BP* esetén nem a *DS* szegmensregisztert használja alapként, hanem az *SS*-t. Példa: *MOV AX, [BX] [SI]*

7. **Indexelt báziscímzés eltolási címmel**: Megegyezik az előző címzési móddal, csak itt megadhatunk eltolási címet is. A 3 változtatható paraméter miatt ezzel már egész komplex adatstruktúrákban is mozoghatunk, és remekül belegabalyodhatunk a címekbe... Példa: *MOV AX, $1111 [BX] [SI]*

8. **Indirekt regiszteres címzés**: Az operandus címét az *SI*, *DI* vagy *BX* regiszterek egyikében találjuk. Példa: *MOV DX, [SI]*

9. **Báziscímzés**: Az előző báziscímzésekhez hasonlóan ez a címzési mód is az *SS* szegmensregisztert használja a *BP* regiszterhez. Az adat címét a *BX* vagy a *BP* regiszterben találjuk, ehhez tetszés szerint eltolási cím is adható. Példa: *MOV CX, -1 [BP]*; *MOV AL, [BX]*

Látható, hogy címzési módtól is függ, hogy melyik szegmensregisztert használja az utasítás. Ezt az operációs kód tartalmazza.

A használt szegmensregiszter megváltoztatható a már említett szegmensprefixekkel. Pl. ha azt akarjuk, hogy egy *MOV* utasítás ne az adatszegmenst, hanem a kódszegmenst használja, akkor a következőképpen kell eljárnunk:

MOV AX, $1753 helyett:
CS:MOV AX, $1753
(esetleg MOV AX, CS:$1753)

Szinte mindenféle kombináció használható, kivéve a következőket:

IP szegmensregisztere csak *CS* lehet
SP szegmensregisztere csak *SS* lehet
Karakterlánc-műveleteknél (pl. *MOVS*) *DI* szegmensregisztere csak *ES* lehet

Az implicit címzési módú parancsok kivételével minden operációs kód tartalmaz egy effektív cím-mezőt, ami egy byte:

0-2 bit: **r/m-mező**. A **mód-mező**vel együtt a címzési módot határozza meg (sorban: *[BX][SI]*, *[BX][DI]*, *[BP][SI]*, *[BP][DI]*, *[SI]*, *[DI]*, *[BP]*, *[BX]*, mindegyikhez járulhat eltolási cím a mód-mező szerint).

3-5 bit: **Regiszter-mező**, itt egy regisztert adunk meg (sorra *AX*, *CX*, *DX*, *BX*, *SP*, *BP*, *SI*, *DI*; ill. 8 bit esetén *AL*, *CL*, *DL*, *BL*, *AH*, *CH*, *DH*, *BH*). Azt, hogy a regiszter hány bites, az operációs kód egyik bitje dönti el (**w bit** — ha 1, akkor szóhosszúságú az operandus, ha 0, akkor byte-hosszúságú).

6-7 bit: **Mód-mező**. Ez az eltolási címre vonatkozó információkat tartalmazza, így egészíti ki az **r/m-mező** címzési mód-információját. Sorra:

00: Nincs eltolási cím.
01: Csak egy 8 bites eltolási cím van, közvetlenül a műveleti kód után.
10: Mint az előző, csak 16 bites címmel.
11: Az **r/m-mező** is egy regiszterre vonatkozó információt tartalmaz, ugyanolyan rendszerben, mint a regiszter-mező.

Kivétel akad itt is: mivel a báziscímzés *BP*-vel nem létezik eltolási cím nélkül (ez a cím persze 0 is lehet), **r/m**=110 és **mód**=00 esetén a következő történik:

Mégis van eltolási cím, csak éppen ez abszolút címként fog megjelenni, a *BP* értékét pedig a processzor figyelmen kívül hagyja.

Még annyit, hogy az effektív cím-mezővel a programozás során kezdetben nem sok dolgunk lesz (később viszont szintén nemigen).

Ennyi fért az első részbe. Kicsit tömör lett, de szerettük volna az alapismereteket gyorsan letudni, hogy mielőbb konkrét programozással foglalkozhassunk. Reméljük, azért érthető volt — ha nem, akkor csak szóljatok, majd mi igyekszünk mindent érthetően elmagyarázni. Viszlát a következő számban...

Bryan

A VGA KÁRTYA PROGRAMOZÁSA

Először is üdvözlünk mindenkit újdonsült rovatunkban, ami valójában nem is új, hiszen két efféle cikk már megjelent tavaly, de remélem, mostantól kezdve havonta találkozunk.
Bevezetésként még annyit, hogy alapkövetelmény lesz némi alapfokú Assembly, és C, esetleg Pascal ismeret. Azt hiszem, csak az Assemblyvel lehetne gond, ha nem lenne Bryan, úgyhogy ha valakinek nem világos valami, akkor lapozzon az Assembly rovathoz. Továbbá a már említett két cikk tartalmát nem fogjuk újra leadni (khm. ez mindjárt meg is dől), tehát az olyan alap dolgokat, mint pl. a Video mem $0A000-nál kezdődik, nem magyarázzuk újra. A rovat témája különböző trükkök, vagy inkább kisebb rutinok leközlése, nem demozási céllal, inkább (kissé nagyképűen szólva) a játékírás felé kacsintgatunk.

Grafika protected módban

Talán sokaknak feltűnt, hogy a mai profi játékok mellett általában megtalálható egy bizonyos DOS4GW.EXE nevű file, illetve mostanában hozzá van fűzve magához a játék EXE-jéhez. Nos, ez egy ún. védett módú Run-Time kód, egyszerűen kifejezve a 386 vagy annál jobb gépeket egy speciális módba kapcsolja, s mintegy újraírja az összes BIOS, DOS, stb. rutint ehhez. A protected módról a 32-bites mikroprocesszorok c. könyv II. részében bővebben olvashattok, már ami a rizsázást illeti. Sajnos semmi konkrétumot nem ír, hogyan kell egy programot megírni, stb. Nos, egy kicsit mélyedjünk bele a témába. A protected módban a gép egész memóriáját elérhetjük, a regiszterek 32-bitesek lesznek (igaz, ezt normál módban is ki lehet használni), ezáltal max. 4GB memóriát tudunk megcímezni, bár ekkora memje senkinek nincs. Viszont az op.rendszer (pl. a DOS4GW) gondoskodik a memóriakiosztásról, ergo mi kérünk, ő ad. Amelyik részt éppen nem használjuk, azt meg wincsire menti. A kényelem mellé némi megkötés is párosul, pl. a Video memóriát csak bűvésztrükkökkel lehet elérni, aztán önmódosítás nuku (Psycho bánatára), a protected módban külön van adat, ill. kódszegmens, a kód nem változhat, s pl. adatszegmens regiszterbe kódszegmens szelektort nem is lehet betölteni, stb. A szegmensszelektorokkal nekünk nem kell törődni, de az említett könyvben érdemes utánanézni. A protected mód kihasználása igazán csak a Watcom C++-szal lehetséges (nem véletlen, hogy manapság szinte minden játékot ebben a rendszerben írnak), így aki komolyabban akar esetleg játékírással foglalkozni, nem árt, ha beszerzi. Időről időre közlünk majd protected módú rutinokat, sőt néhány dolgot ebben a lehegyszerűbb megvalósítani, pl. a nagyobb képek kezelése egyszerűbbé válik.

VESA programozás (újra)

Nos, a régebbi cikk hiányosságait szeretném itt pótolni. A VESA módokról, és azok programozásáról van szó. Azt nem állíthatom, hogy most minden jó lesz, hiszen a környékemen csak TRIDENT kártyák vannak, de azért reménykedjünk.
Szóval a módok bekapcsolása az INT 10h-n keresztül az AX=4F02h-val történik, a BX-be kell tenni a mód kódját, alant látható egy részletesebb kódlista. (Csak a grafikus módokkal foglalkoztam) Ez idáig rendben is lenne, ám korántsincs készen a dolog. Átkapcsoltunk ugyan a megfelelő módba (már ha létezik az adott kártyán), viszont a lapváltáshoz szükség van arra, hogy milyen lépésközönként lehet állítani a VGA lapot. A rajzolások úgy a leggyorsabbak, ha csak 64K-nként váltunk, ám néhány kártyatípus tud pl. 4, ill. 16K-nként is váltani. Ez pl. az OAK-kal is így volt, ebből adódott az a bizonyos "4 bittel balra ábrázolásmód". Készítsünk egy 128 wordből álló buffert, ennek a címét ES:DI-be pakoljuk (prot. módban ES:EDI-be), és INT 10h-elünk egy AX=4F01h, és CX=mód után. Megkapjuk a VESA mód adatait. Számunkra az alábbiak érdekesek: (lásd a lenti táblázatot)
A használható VESA módok:

Mód	Felbontás	Szín
0100h	640x400	256
0101h	640x480	256
0102h	800x600	16
0103h	800x600	256
0104h	1024x768	16
0105h	1024x768	256
0106h	1280x1024	16
0108h	1280x1024	256
010dh	320x200	32 ezer
010eh	320x200	64 ezer
010fh	320x200	16 mill.
0110h	640x480	32 ezer
0111h	640x480	64 ezer
0112h	640x480	16 mill.
0113h	800x600	32 ezer
0114h	800x600	64 ezer

Szóval megvan a Page granularity, ha a 64K-t elosztjuk ezzel, megkapjuk a VESA granularity-t, amivel az adott lapsorszámot meg kell szorozni, hogy helyes értéket kapjunk, és aztán a módváltás megtörténhet az AX=4F05h, BH=0, DX=kiszámított lapsorszám utáni INT 10h-val. Nézzük meg a VESA módok beállítását, a VESA granularity kiszámítását, és a lapozást real módban:

VESA módok kezelése

```
A szükséges változók
SVGATable   dw 128 dup(0)
; A már említett 128 word-ös buffer
PageNum     dw 0
; Az aktuális lap száma (mi nem  használjuk)
VESAGran    dw 0
; VESA granularity - a lapot mennyivel kell
szorozni

; A rutinok
VESA_SetMode    PROC
; Be: BX - VESA mód kódja
; Ki: AH - 00 : OK
;      01 : Hiba
 VESA info lekérdezése:
      mov     cx,bx
      mov     ax,4f01h
; AX - VESA mode information
      push    cs
      pop     es
      mov     di,offset SVGATable
; ES:DI-ben a táblázat címe
      int     10h
; VESA mód beállítása:
;  BX-et nem bántja az előző INT
      mov     ax,4f02h
      int     10h
; Visszaadott értékek:
      AH=0 - minden OK
      AH=1 - nem lehet beállítani
      cmp     ah,0
      jnz     SM_Error
      xor     ax,ax
      mov     PageNum,ax
; VESA granularity kiszámítása:
      mov     di,offset SVGATable
; Page granularity
      mov     cx,[di+4]
      mov     al,1
      test    cx,cx
      je      SM_Gran
      mov     ax,64
      div     cl
SM_Gran:
      mov     VESAGran,ax
      mov     ah,0
SM_Error:
      ret
VESA_SetMode    ENDP
VESA_SetActPage PROC
; Be: DX - page (0,1,2 ...)
      mov     ax,VESAGran
; Ha a VESAGran=1, nem szorzunk
```

Eltolás	méret	leírás
+04h	1 word	Page granularity. Hány kbyte-onként lehet lapozni a kártya memóriáját
+10h	1 word	Valódi vízszintes felbontás, a memóriában használt byte-ok száma egy sorban. Szerepe a Hi, ill True color módoknál lesz, ott ugyanis 2, ill. 3 byte ír le egy pixelt. Így ennek értéke: Sor pontokban mért hossza * byte/pixel
+12h	1 word	Vízszintes felbontás, pontokban mérve
+13h	1 word	Függőleges felbontás, pontokban mérve

```
        cmp     ax,1
        jz      SAP_NoMul
        mul     dx
SAP_NoMul:
        mov     dx,ax
; memória lapozás
        mov     ax,4f05h
        xor     bx,bx
        int     10h
        ret
VESA_SetActPage ENDP
;
;*************************
;
```

Téglalap rajzolás

Az alábbiakban a VESA módok kezeléséhez adunk egy példát, mégpedig egy real módú kitöltött téglalapokat rajzoló rutint. Coordinate clipping nincs benne (majd a következő részben), tehát csak a képernyő méretének megfelelő adatokat adjunk be neki, különben kicsit (nagyon) összegabalyodhat. Egyébként használható az összes 256 színű VESA módban, csak a Screen_XReal-t kell átírni az elején.

A megvalósításról: persze az előző módbeállító rutin kell hozzá, hiszen az szolgáltatja a VESAGran-t, amit ez a rutin is használ.

Kitettem Makróba két kisebb rutint, amit több más VESA-t használó, valamilyen ákombákomot a képre rajzoló rutin használhat, ill. kell is használnia. A SetPage tulajdonképpen olyan, mint a SetActPage (ld. előbb), de rövidebb, és a megfelelő regisztereket használja, ill. menti, így inkább ezt illesszük be a rutinunkba, mint hívogassuk a másikat.

Az IncPage a következő lapra állítja az ablakot. Ez gyorsabb, mint egy SetPage, mert MUL helyett ADD-ol (a VESAGran-t!) Ezért jó, hogy ilyen értéket számoltunk, és nem eltolási értéket (hiszen úgy is meg lehetne oldani a dolgot, hogy azt számoljuk ki, hány bittel kell mindig eltologatni az adott lapszámot. Ez ugyan a MUL helyett gyorsabb, de az ADD-nál már nem, és ha jó a programunk, az ADD-os jóval többször fut le, mint a MUL-os. Lehetne ugyan a MUL helyett az SHL-est alkalmazni, de nem akartuk túlbonyolítani, hiszen ekkor kétféle VESAGran-t kellene számolni és használni.

A rajzoló működési elve nem túl bonyolult, egy-két megjegyzés:

- Ha protected módba írjuk át, figyelni kell az önmódosításra, ezt ugyanis ki kell cserélni külső változókra, különben azonnal védelmi hibát kapunk.
- A koordinátákból kiszámolja a megfelelő ablakot, és az azon belüli eltolást. Ezután felkészíti a ciklust (itt jön elő az önmódosítás) Figyelem! A DFR_ADI-nél nem csak szórakozásból van 1234h, mivel ha egyforma az alsó és a felső byte (vagy konkrétan 0ffffh), akkor egy byte-on tárolja a hozzáadandót, és nem tudjuk módosítani.
- A ciklusban először megnézzük, hogy az adott sor kifér-e az aktuális lapra, ha nem, akkor kirajzoljuk a vízszintes vonalat addig, amíg kifér, majd lapot váltunk (IncPage !), és kirajzoljuk a vonal többi részét. A ciklus végénél DI-t új sorra állítjuk, és megnézzük, hogy ezzel új lapra kerülünk-e, ha igen, IncPage. Ezzel kész is.

Draw Filled Rectangle

```
Screen_XReal                    EQU 640
SetPage         MACRO
; Lapozó makró, DX-ben a lap, AX-et
; és BX-et menti (BX-et nem biztos,
; hogy kellene.)
        push    ax
        push    bx
        mov     ax,VESAGran
;
 Ez az a bizonyos MUL, így is hagyjuk
; DX-et, mert a továbbiakban ehhez
; adjuk hozzá a VESAGran-t, amivel
; a következő lapot kapjuk.
        mul     dx
        mov     dx,ax
        mov     ax,4f05h
        xor     bh,bh
        int     10h
        pop     bx
        pop     ax
                ENDM
IncPage         MACRO
; A következő lapra áll. Regisztereket
; lásd előbb!
        push    ax
        push    bx
; Tehát így egy kicsivel gyorsabb, bár
; a legnagyobb baj az INT 10 miatt
; van, de ezen nem lehet segíteni.
; A VESA driverek azonban az INT
; futás legelejére kerülnek, így talán
; mégsem olyan vészes.

        add     dx,VESAGran
        mov     ax,4f05h
        xor     bh,bh
        int     10h
        pop     bx
        pop     ax
                ENDM

_256_DrawFRect  PROC
; AX,DX - X,Y crd
; CX,BX - X,Y size
; BP    - color
        push    0a000h
        pop     es
        mov     di,ax
        mov     ax,Screen_XReal
        mul     dx
        add     ax,di
        adc     dx,0
        mov     di,ax
        mov     ax,bp

        SetPage

        mov     word ptr
                cs:DFR_RCX+1,cx
        mov     bp,Screen_XReal
        sub     bp,cx
        mov     word ptr
                cs:DFR_ADI+2,bp
DFR_Loop:
        mov     si,di
        mov     bp,0ffffh
        sub     bp,di
        cmp     bp,cx
        ja      DFR_1
        xchg    bp,cx
        inc     cx
        sub     bp,cx
        rep stosb
        mov     cx,bp

        IncPage

DFR_1:
        rep stosb
DFR_RCX:
        mov     cx,0ffffh
DFR_ADI:
        add     di,01234h
        jnc     DFR_2
        IncPage

DFR_2:
        dec     bx
        jnz     DFR_Loop
        ret
_256_DrawFRect  ENDP
```

DoT

PC USER AREA

Az OS/2 WARP

Előszó: Sok értelmetlen dologról volt már flame war a CoV hasábjain. Nem újabb vitaindítónak szánom a cikket, hanem egy érthető ismertetésnek. Konstruktív kritikát persze szívesen fogadok.

A témának aktualitást ad, hogy ennek az operációs rendszernek az új verziója (3.0) teljes (Win-OS2-l felszerelt, erről még lesz szó) verziója OS/2 3.0 Warp néven '95 január-február körül jelenik meg.

Miért volt szükség egy második operációs rendszerre, amikor a DOS az egy csodás oprendszer? A DOS-ból hiányzik "néhány" alapvető dolog: a rendszererőforrások egységes kezelése, a rendszer bármiféle védelem, több feladat egyidejű végzésének lehetősége. Nézzük egy kicsit részletesebben ezeket! A rendszererőforrások alatt értek MINDENT: A grafikai alrendszert, a tárolási alrendszert, stb. Néhány példa: Nincs egy egységes SVGA szabvány az op. rendszer szintjén. Szintén nincs egységes kezelés hang megszólaltatására sem. A hálózat kezelése is hiányzik az op.rendszerből. A fájlok kezelése bizonyos fokig egységes, bár itt a rendszer védelemnek nem-léte okoz bajt. Minden program oda ír és azt amit akar: ennek következménye a vírusok, a rejtélyes adatvesztések, stb. A fájlkezelés olyan lassú, hogy több program egész egyszerűen átlépi, és újra írja. Ennek jó példája a Wiz vagy néhány jobb vírusirtó (TBAV, AVP, Virkill). Arról a szörnyűségről amit a DOS a memóriával végez azt jobb nem emlegetni. Szegmensek, 640K, EMS, XMS, HMA, UMA, UMB, EMB - azt hiszem nem is kell tovább sorolnom. A multitasknak még a csírája sincs meg a DOS-ban, annyira hogy amíg egy rendszerhívás be nem fejeződött, addig nem lehet másikat meghívni. A DOS sok hibájára PRÜBÁLT megoldást találni a Windows - meglehetősen sikertelenül. Itt megjelenik a multitask - de kooperatív és nem preemptív. Huh. Magyarabbul: A kooperatív multitask azt jelenti, hogy a futó program lefoglalja magának a gépet és amikor úgy gondolja, hogy most eleget futott, akkor visszaadja a vezérlést az op.rendszernek. A preemptív azt jelenti, hogy az op.rendszer teljes egészében kontrollálja a gépet, és az op.rendszer osztja ki az időszeleteket ami egy-egy programnak jut. A multitask magyarázatával még adós vagyok: ezen a világon egy chip egyszerre csak egy dolgot csinálhat, így valódi multitask-t ne várjuk egy sima PC-től. Ehelyett a programok gyors átkapcsolgatását hívjuk multitasknak. Úgy fog tűnni, mintha tényleg egyszerre futnának a programok, mert az op.rendszer annyira gyorsan kapcsolgat, de valójában NEM egyszerre fognak futni. Hogy egy program mennyi időt kap a többihez képest, nos ebben térnek el az előbb leírt multitask fajták. (A valódi multitaskot PC-s világban úgy lehet elérni, hogy egymás mellé teszünk két PC-t...)

A Windows-ban már megjelennek az egységes driverek -ez az egy előnye van a DOS-hoz képest. Azonban mivel DOS-ra telepszik, emiatt kénytelen kommunikálni is vele, így iszonyú lassúság lesz belőle.

A 386 chip egy fontos tulajdonságáról kell itt szólni: Képes multitaskra chip szinten, azaz sok kis 8086 "gépet" tud legyártani magából. Ezeket hívjuk Virtual 86 gépeknek. Ezek a gépek gyakorlatilag nem tudnak egymásról, mindegyik azt hiszi, hogy csak ő létezik. A Windows nem használja ki a V86 (OS/2 VDM[Virtual DOS Machine]-nek hívja) előnyeit. (Itt megint lehet kicsit szőrszálhasogatni: ezeknek a V86 gépeknek nincsenek külön fizikai kapcsolataik, így persze ténylegesen nem egyszerre futnak.)

Az OS/2 túllép mindezeken a korlátokon. NEM DOS alapú, hanem önálló preemptív multitask operációs rendszer. Futtaja a DOS és a Windows és persze az OS/2 programokat. A DOS emulálása végett ténylegesen DOS-t futtat, minden egyes DOS-t külön V86 gépen, így simán multitaszkozható a DOS. A Windows emulálásának tekintétében kétféle OS/2 van: az egyik verzió nem tartalmaz Win-OS/2-nek nevezett IBM által átírt Windows-t, hanem a Microsoft Windows-t kell telepíteni hozzá. Ezt OS/2 for Windows néven ismerhetjük. A teljes OS/2-ben benne van a Win-OS2 kód is, ezt azonban keményen meg kell fizetni, az ilyen verziók ára durván duplája a Win-OS/2 nélkülieknek. Az OS/2 egyik érdekes tulajdonsága, hogy tetszés szerint akár több Windows is futhat rajta. Az természetes, hogy több Windows alkalmazás, de - ismétlem - akár több Windows is. Ennek persze nem igazán van értelme, de jól példázza a DOS/Windows világhoz képest meglepően jó multitaskot. Ezen felül teljes a rendszervédelem. Emelett a fájlrendszere nem csak FAT lehet, hanem saját, gyorsabb HPFS is. Ez a FAT-nak szinte minden hibájától mentes: kevésbé hajlamos a töredezésre, ellenállóbb a hibákkal szemben (e téren a Linux ext2fs fájlrendszere vezet), és lényegesen gyorsabb. Akárcsak a Windows-ban, itt is mindennek megvan a maga drivere. De bizonyos DOS programok - pl. DOOM - igénylik a hardverhez a közvetlen hozzáférést, így ezt az OS/2 megengedi egy bizonyos határig. Pont addig, hogy semmi módon ne lehessen (elméletileg) leakasztani az egész rendszert egy DOS ablakból. Persze bug nélküli program nincs, így elképzelhető, hogy valaki kemény munkával talál valami olyan lehetőséget amivel egy DOS ablakból is kiakasztható a rendszer. Mindenesetre ilyen bug elég ritka, gyakorlatilag bármilyen programot futtatunk, nem szállhat el az egész rendszer, csak az adott V86 gép azaz egy ablak.

Nos elméletből elég is ennyi. Ennyiből is látszik gondolom, hogy mi mindenre képes az OS/2. Ha visszaértél a legközelebbi IBM boltból, akkor olvass tovább, mert hasznos tanácsokat kaphatsz kedvenc programjaid OS/2 alatti futtatásához!

Hogy a dolgok gyakorlati részére térjünk, úgy éreztem, hogy a DOS Settings c. rendszerbeállító menüt fogom kivesézni. Könnyen előfordulhat persze, hogy 1.0 (vagy aki éppen tördeli) az több részre fűrészeli a cikket ennek mérete miatt. Az itt leírtak az OS/2 3.0-ra igazak. Az itt leírtak sok minden apróságot mutatnak be, amivel az OS/2 felülmúlja a DOS/Windows-t.

Első lecke: Nyissuk meg a beállítómenüt! Jobb click az ikonján, majd Open/Settings. Amikor meglátod a Settings Notebook-t akkor click az alsó jobb nyílon, hogy meglásd a füzet második lapját. Itt nyomjuk meg a Settings gombot, hogy megkapjuk a DOS Settings menüt. Bonyolultan hangzik? Egyáltalán nem az, kb. 10 perc gyakorlás után az ember teljes természetességgel ássa elő ezt a menüt.

Következik az opciólista, zárójelekben a default és a lehetséges értékek. A default értékekkel a legtöbb program futni fut, de két jó okunk lehet hogy mégis babráljunk velük: Az egyik ha mégse fut <g> vagy ha rászánjuk magunkat egy kis finomhangolásra. Nagyon megéri! Ja és egy fontos tanács: Ellenőrizzük, hogy minden egyes változtatás után fut-e a program! Mivel a Windows a DOS tetején fut, ezért ott is beállíthatóak ezek a dolgok. (Nem minden opciót írtam le, csak azokat amelyeknek értelmük van v. a default értéket érdemes átállítani)

_ COM_DIRECT_ACCESS: (off) Mint említettem az OS/2 lehetőség szerint maga kezeli a hardvert, de mint például itt, szükség szerint megengedi a közvetlen hozzáférést. Az a plusz idő amit az OS/2 saját COM kezelése jelent, hazavághatja pár bénább kommunikációs program időzítését. Tehát ha nem müxik a kommunikációs program OS/2 alatt, kapcsoljuk ezt be, akkor majd fog.

_ DOS AUTOEXEC (C:\AUTOEXEC.BAT) Szintén említettem már, hogy sokféle DOS futhat egy OS/2 alatt, és akár külön AUTOEXEC-ük is lehet. A különböző AUTOEXEC-ekben különböző TSR-ek lehetnek, így mindig a maximális memóriát biztosíthatjuk kedvenc DOS programunknak.

_ DOS_BACKGROUND_EXECUTION (ON) Még az OS/2 igen jó multitaskjának is csak akkor van értelme, ha a háttérben futó program tényleg a háttérbe is való. Egy csomó DOS program azonban ha éppen nem is csinál semmit, akkor is úgy tesz mintha csinálna, pl. folyton ellenőrzi a billentyűzetet, stb. Ez kellemesen le tudja lassítani a rendszert. Ha ezt a kapcsolót Off-ra tesszük, akkor a DOS program felfüggesztődik amikor a háttérbe kapcsoljuk. Ennek majdnem mindig van értelme és haszna. Azonban pl. egy kommunikációs programot nincs sok értelme felfüggeszteni - csak örül az ember, ha a háttérben szívogatja lefelé a dolgokat. Az Off állás letiltja a DDE-t a többi Windows programmal.

_ DOS_BREAK (OFF) A Ctrl+C v. Ctrl+Break egy DOS programot elméletelig lelő. Mivel egyrészt az OS/2 alatt egész egyszerűen az ablak listából (Ctrl+Esc v. a két egérgomb egyszerre) kivégezhető egy program, másrészt szinte az összes DOS program magasról tesz erre a gombra, nyugodtan Off-n maradhat. Ráadásul ON-ra tétele lassítja DOS sessiont.

_ DOS_DEVICE (A config.sys alapján áll be) DOS/Windows alatt az összes drivernek a CONFIG.SYS-ben kell benne lennie, így azok szépen zabálják a memóriát, akár használjuk őket, akár nem. (Jó, van multiconfig, de kinek van kedve minden program indításához bootolni?) OS/2 alatt (naná!) minden programnak szépen felsoroljuk, hogy milyen driver kell neki. Erősen javasolt, hogy a CONFIG.SYS-be csak igen kis számú (lehetőleg 0) közös drivert tartsunk, és az egyes programoknak egyenként adagoljuk a drivereket.

_ DOS_FILES (20 DOS, és 20-255 Windows alatt) Ez az egy időben nyitvatartható fájlok száma. DOS/Windows sok szép rendszerösszeomlást láthattunk amikor elfogytak. A progik dokumentációjában/install progjában általában van ajánlás erre az értékre. Pl. a Wordperfect 6.0a szerényen 100-t javasolt. Mindenesetre DOS alatt olyan 20-30 elég szokott lenni, Windows alatt én 255-t javasolok, mert akkor biztos nem fogy el.

_ DOS_HIGH (OFF) Ez DOS=HIGH megfelelője. Igencsak ritka az a barom program ami nem megy vele. Ha bekapcsoljuk, foglaljunk le 64K XMS-t is neki.

_ DOS_LASTDRIVE (Z) Ez pedig a LASTDRIVE= beállítás megfelelője. Nem

hálózatos gépeken E-F a szükséges legnagyobb, hálózatos gépen esetleg kellhet a Z is. Nem igazán nagy (2K) az elérhető nyereség, de éppenséggel ez lehet a különbség az Out Of Memory és a futás között.

- DOS_RMSIZE (640, 128-640 lehet) Ez már totál őrültségnek tűnhet. Azon munkálkodunk, hogy minél több memóriát facsarjunk ki a DOS session számára, erre itt le lehet venni egy csomót belőle - mi értelme ennek? Ne felejtsük, OS/2 alatt vagyunk és minden session fogyaszt a memóriából, így olyan programoknak, aminek nem kell, ne adjunk feleslegesen sok memóriát. Az egész OS/2 rendszer gyorsulhat, ha emiatt csökken a swapping mennyisége. (Már akinek. 20MB fizikai memória mellett ritkán swap-ol...)
- DPMI_DOS_API (Auto, lehet Enabled, Disabled, Auto) Aki nem tudja mi az a DPMI: a 286 bevezette a protected módot, amit a DOS nem követett. Így kellett egy "kapu" hogy a protected módú programok kommunikálhassanak azzal az ócska vacakkal, ez a "kapu" a DPMI. Hát persze, hogy az OS/2 DPMI-t is tud biztosítani. Minimális DOS programgyorsulás várható, ha DPMI-t biztosan nem használó programoknál kikapcsoljuk (Disabled). Azon programok amiknek kell DPMI (pl. Borland fordítók) azoknál nyugodtan hagyjuk Auto-n.
- DPMI_MEMORY_LIMIT (4, lehet 0-512) Ha nincs letiltva az előző opció, akkor itt határozhatjuk meg a max. lefoglalható DPMI memóriát megabyteban. Az OS/2 (2.1-től kezdve) már nem foglalja le automatikusan az itt meghatározott értéket, hanem kérésre osztja, ezért ritkán lehet gond abból, hogy emeljük. Vigyázat, néhány program eszetlen mennyiségű DPMI-t tud lefoglalni, ha hagyjuk, ezzel a többi program elől elveszi a helyet. Ilyenkor szabályozzuk itt meg.
- DPMI_NETWORK_BUFF_SIZE (8, 1-64 lehet) Windows alatti hálózatos programok használnak egy puffert, hogy gyorsítsák az adatáramlást. Ha ilyen programunk van, nyugodtan tegyük fel 64Kb-re.
- EMS_MEMORY_LIMIT (2048, 0-32768 lehet) Kilobyte-ban állíthatjuk a kívánt EMS mennyiséget. Ha a programnak kell EMS, akkor adjunk neki, ha nem kell, jobban járunk, ha 0-ra vesszük. Ez utóbbival vigyázzunk: néhány program szó nélkül elkezd vinyóra swapolni, ha nincs EMS. Általában a dokumentáció segít. (Vagy a tapasztalat)
- HW_ROM_TO_RAM (Off) Ha nem olyan programunk van, ami kifejezetten tiltja a BIOS RAM-ba másolását, akkor kapcsoljuk be. (Én még egy programot nem láttam, ami nem futott vele)
- HW_TIMER (Off) A PIC (Programozható Időzítő Chip) hozzáférést szabályozza. Ha Off-n van, akkor az OS/2 szimulál egy timer-t. Ha On-n van, akkor a program közvetlenül éri el a timert. Ettől gyorsulhat egy picit, viszont össze is akadhat más programokkal. Ha valami program nem megy, akkor először ezt lőjük Off-ra.
- IDLE_SECONDS (0, 0-60), IDLE_SENSITIVITY (75, 0-100) Az OS/2 megpróbálja észrevenni, mikor inaktív a DOS program. Van egy három fokozatú skála, ami meghatározza, hogy egy adott DOS session éppen mennyi proci időt kap. Ahogy az OS/2 azt érzi, hogy a session nem csinál semmit (csak a billentyűzetet figyeli) akkor szépen lejjebb veszi ezen a skálán. Általában ez oké is. De például erősen meglepődhetünk, ha egy arcade játék scrollozása hirtelen piszkosul lelassul. Ilyenkor itt kell átállítani ezt-azt. Az IDLE_SENSITIVITY az egy százalékérték: ha a DOS session ennyi százalék CPU időt fogyaszt, akkor az nem csinál semmit. Az IDLE_SECONDS az azt időt határozza meg, amíg a programnak idle (semmit sem csinál) állapotban kell töltenie, hogy lejjebb legyen véve. Ha egy DOS session nagyon lelassítja a rendszert, akkor vegyük a SENSITIVITY-t egy alacsony értékre, mondjuk 10-re és tegyük a SECONDS-t 1-re. Ha azonban csak a DOS session lassú, emeljük meg ezeket az értékeket. Ha emeljük ezeket az értékeket akkor tegyük DOS_BACKGROUND_EXECUTION-t Off-ra, hogy amikor a háttérbe kerül a program, ne egye a CPU időt. Azok a programok amik polling (billentyű figyelés normális tevékenység helyett) problémákat okoznak, általában nem olyan típusúak amiket háttérbe akarnánk futtatni.
- INT_DURING_IO (Off) DOS alatt a programok nem kaphatnak interrupt-t miközben fájlokat érnek el, míg az OS/2 lazán kezeli a kettőt egyszerre. Elsősorban multimédia alkalmazásoknál lehet szerepe, amikor a program interruptokat kap a hangkártyától meg a CD-től is. Ha hangproblémák vannak egy DOS programmal, próbáljuk ezt a kapcsolót állítgatni. Általában ne kapcsoljuk be, mert lassítja a DOS session-t.
- PRINT_TIMEOUT (15, 0-3600) Az OS/2-nek nagyon kell arra vigyáznia, nehogy két program egyszerre írjon a printerre. Ez érthető is, képzeljük csak el, micsoda kavarodás támadna. Az OS/2 ezért szépen sorba rakja a bejövő kéréseket. Amikor egy program lecsukja a printert, akkor az OS/2 is lecsukja az adott kérést, és továbbítja az egészet a fizikai nyomtatóra. Azonban a DOS programok nem szoktak olyan apróságokkal törődni, mint printer lezárások. Így a printelés nem történne meg, amíg ki nem lép az ember a programból. Ez meglehetősen aláásná az egész multitask koncepciót. A PRINT_TIMEOUT értéke mondja meg, hány másodpercet várjon az OS/2 mielőtt úgy dönt, hogy ez a DOS program befejezte a printelést. Ha már a falat kaparjuk, hogy hol a rég kiküldött printelni való, akkor állítsuk lejjebb ezt az értéket. Ha azonban a printelni való több, kisebb részletben mászik elő a printerből (jó esetben jól összekavarodva más programok kimentével) akkor érdemes feljebb emelni ezt az értéket.
- VDM_PRIORITY (0, 0-31) Minél nagyobb, annál több rendszerőforrást bocsájt az OS/2 az adott DOS/Windows session rendelkezésére. Megjegyzendő, hogy az éppen előtérben futó program mindig többet kap, mint a háttérben futók.
- VIDEO_8514A_XGA_IOTRAP (On) Ej, de szép nevet kaptál! Azt szabályozza, hogy az OS/2 (IBM termék, ne felejtsük) figyelje-e az 8514A és az XGA adapterre kifutó információkat. Ha nem ilyen monitorkártyánk van, akkor kapcsoljuk ki, mert feleslegesen lassítja a gépet. Ha ilyennel vagyunk megáldva és mindenféle fura rándulásokat látunk a teljes képernyős és az ablakos alkalmazások közti váltáskor akkor kapcsoljuk be. (Még ezekkel is ki lehet kapcsolni, ha nem akarjuk a screen tartalmát a Clipboard-ra menteni, ilyenkor a VIDEO_SWITCH_NOTIFICATION-t is kapcsoljuk be, és csak full screenben futtassuk az adott sessiont)
- VIDEO_FASTPASTE (Off) Az OS/2 egyik előnye még amit elfelejtettem fentebb említeni, hogy mindenféle (DOS, Windows, OS/2) alkalmazások között tud cut and paste (kivágás és visszaillesztés) műveleteket végezni. A legtöbb DOS program (tisztelet a kivételeknek!) nem úgy lett megírva, hogy elfogadják a paste-t az OS/2-től, így ezeket át kell verni. Ha ez az opció Off-n van, akkor ez a paste elég lassan, kb. egy normális gépelési tempóval történik. Ha On-ra tesszük, akkor "kicsit" gyorsan gépeli az OS/2 az infót. Sajnos, kevés program képes ezzel az áradattal lépést tartani. Ez az opció speciel nem vonatkozik a Windows- ra, mert annak ott a Windows Clipboard. Amivel persze az OS/2 lazán együttműködik.
- VIDEON_DEMAND_MEMORY (On) Ez csak a full-screen DOS session-ökre vonatkozik. Az OS/2 alapállapotban lefoglal elég memóriát ahhoz, hogy el tudjon tárolni egy egész képernyőt, még akkor is, ha az valamilyen nagyfelbontású üzemmódba kapcsol. Ez nem kis mennyiség tud lennni, tehát ha a programunk nem használ ilyen grafikát, akkor kapcsoljuk ki. Sőt, általában is Off-ra tehetjük, mert ezt a memóriaterületet csak akkor foglalja le az OS/2, ha azt a program kéri. Ha On-ra tesszük, akkor a VIDEO_SWITCH_NOTIFICATION-t is tegyük On-ra!
- VIDEO_RETRACE_EMULATION (On) A CGA monitor idejéből visszamaradt marhaságok elkerülésére van. Néhány régi DOS alkalmazás még mindig magával cipeli a CGA-n snow-nak nevezett jelenség elkerülését. Ha ez be van kapcsolva, akkor a program gyorsabban futhat, mert az OS/2 gyorsabban emulálja a videó visszafutás jelet, amire a program vár. Általában Off-n a helye. Session váltásnál szépen látszik, ha On-ra kell tenni, de ez igen ritka.
- VIDEO_ROM_EMULATION (On) A HW_ROM_TO_RAM-hoz hasonló, de itt a videó BIOS-t kapcsolgatjuk. Ha van egy speckó grafikus kártyánk, és ahhoz való program, ami kihasznál különleges dolgokat annak ROM-járól, akkor tegyük Off-ra, de erről a program is, és a doksi is erősen értesíteni fog.
- VIDEO_SWITCH_NOTIFICATION (Off) Ha az VIDEO_8514A_XGA_IOTRAP v. az VIDEON_DEMAND_MEMORY be van kapcsolva, akkor kapcsoljuk ezt is be, mert ezzel el lehet kerülni egy csomó felesleg screen újrarajzolást. Különben legyen Off-n.
- VIDEO_WINDOWS_REFRESH (1, 1-600) Amikor egy program a képernyőre ír, valójában egy pufferbe ír, ami bizonyos időközönként ténylegesen képernyőre is kerül. Processzor igényes grafikus alkalmazások gyorsulhatnak, ha nagyobb értékre állítjuk. (A default 1 az elérhető leggyorsabb képernyőfrissítés)
- XMS_HANDLES (32, 0-128) A különálló XMS blokkok számát határozza meg. Ha valamelyik program XMS-t hiányol ÉS az XMS_MEMORY_LIMIT jól van beállítva, akkor emeljük meg ezt az értéket. Különben maradhat így, mert csak feleslegesen fogyasztaná a memóriát.
- XMS_MEMORY_LIMIT (2048, 0-16384) Ez kilobájtokban adja meg a max. XMS méretet. Ez a 2MB általában elég, ha egy programnak több kell, akkor adjunk neki. Mint már a DOS_HIGH-nál is említettem, ha az On-n van, akkor itt adjunk meg legalább 64-t.

A Win-OS/2 settings-ek közül a négy legfontosabb: (A Win-OS2 Settings lista tetején vannak, az ABC rendből kivéve)

- WIN_RUN_MODE (3.1 Standard) Ez magáért beszél azt hiszem. Csak egy megjegyzés: Mindig próbáljuk ki a Standard-t, mert sokkal gyorsabb mint az Enhanced.
- WIN_DDE (Off) Ez maradhat is így, kivéve ha DDE kapcsolatot szeretnénk Windows és OS/2 programok között. Vigyázzunk, mert elég sok erőforrást foglal le.
- WIN_CLIPBOARD (On) Ez is maradhat így. Csodás dolog OS/2 és Windows programok között adatokat cipelni a Clipboard-okon át. Ha teljesen bizonyosak vagyunk benne, hogy nem fogunk ilyesmit csinálni, akkor ki lehet kapcsolni.
- WIN_ATM (Off) Az OS/2-ben benne van az Adobe Type Manager. Ha egy Windows session-ben szükség van rá, kapcsoljuk be. Bekapcsolva lassítja az alkalmazás töltődését és memóriát is eszik szépen. Viszont ATM fontokat is használhatunk a Windowsban.

ChX

CRIME PATROL

MIXIM CD-teszt

Nem tudom, hogy ki hogy van vele, de magamon már észrevettem, hogy ha túl sokat nézem a folytatásos krimiket, akkor idővel elhatalmasodik rajtam az azonosulási szindróma: én is szeretnék szép lenni, mint a Derrick, jól öltözött, mint a Columbo, lobogú hajú, mint a Kojak. Meg a Magnumot is úgy lelőném már. Ha ez a vágy már végképp túlteng bennem, akkor néha már szeretnék belenyúlni a történetbe is. Valami ilyesmire ad lehetőséget az American Laser Games új CD-je, a CRIME PATROL is.

A játékban egy rendőr szerepében fogunk tündökölni, aki az utcai zsaru fáradságos hétköznapjaiból felküzdi magát egészen a Delta Force-ig. A játék kezelése, olyan bonyolult, hogy hirtelen nem is tudom, hogyan fogom elmagyarázni. Először is lőni kell. Másodszor lőni kell. Harmadszor... (nem fogjátok kitalálni, mit kell csinálni...) A hetedik után a változatosság kedvéért tölteni kell (de lehet bármikor) a jobb alsó sarokra clickelve. A MENU-ben lehet játékállást tölteni/menteni, ami ugyan csak egy állást ment, azt viszont bármelyik pillanatban lehet, akár lövés közben is (az ciki, ha valahol olyan állást mentünk, amikor a következő másodpercben ledurrantanak).

Hopp! Egy nagyon fontos dolgot elfelejtettem elmondani! Még jó, hogy eszembe jutott, mielőtt félinformációkkal felszerelkezve belemerülnénk az 'interaktív videóba': nem is kell mindenkit lelőni. Vannak ilyen integető szerencsétlenek, akik néha még azt is ordibálják, hogy 'doncsútmi' - na, azokat nem kell lelőni. (**Miért, ha valaki tud kínai előételeket, akkor az már életben maradhat? - CoVboy**) Persze, le lehet, csak akkor a három életünkből ugyanúgy elvész egy, mint ha egy rosszfiút nem durrantunk le elég hamar (merthogy akkor ő durrant le minket).

Hát akkor kezdődjék a tánc. Rögtön hölgyválasszal, mert egy kedves, szolid, lírai szókinccsel rendelkező lány lesz a partnerünk az első három küldetésben. Az elsőben egy raktárban rohangálunk körbe-körbe. Az első tökfejű jobbról ugrik elő a dobozok mellől, majd az ajtó előtt egy másikba botlunk. Lesz egy integetős hölgy fehér ingben ('doncsútmi'), majd később egy szakadt rocker, aki vadul tiltakozik a lelövése ellen - aztán ha doncsútoljuk, akkor hirtelen előránt egy pisztolyt és lepuffant minket... (**Hiába, hálátlan a világ. Én bezzeg rögtön lelőttem volna! - CoVboy**)

Ha egy akción sikeresen túljutottunk, akkor visszajön a menü és választhatjuk az új küldetést (a teljesítettet már nem lehet). A küldetéseket tetszőleges sorrendben lehet lejátszani. Ha az összeset teljesítettük, akkor detektívekké avanzsálunk, és egy új partner (ha jól látom, a Bajor Imre az) kíséretében újabb négy bevetésre indulunk, de most már nem a sima utcai subsokat, hanem gazdag kábítószerkereskedőket fogunk mészárolni. Ezen a szinten van az autós üldözés is, amely szerintem a játék egyik legjobban sikerült része. A detektív szint után következik még kettő, ahol előbb a SWAT antiterrorista kommandó, majd a Delta Force kommandó keretében fejtünk ki áldásos tevékenységet (és néhány keresztrejtvényt).

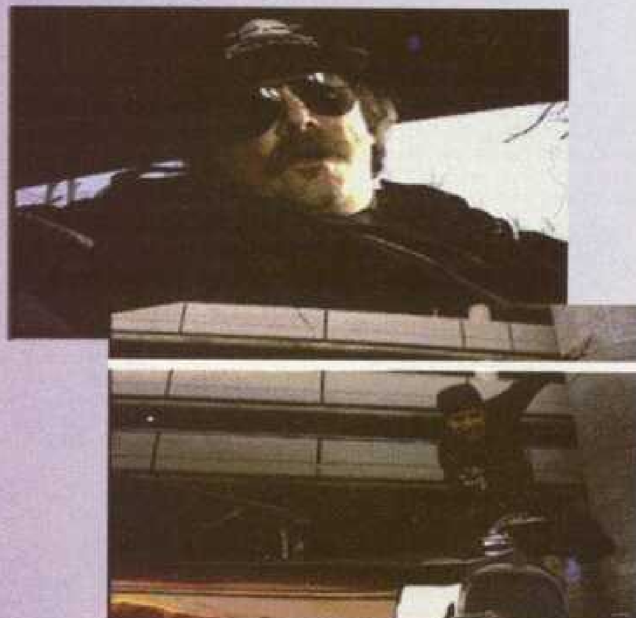
Igazán hasznos lehet a leírásom, mert a játék kb. 5 másodperc alatt megérthető, utána már csak annyi á feladat, hogy meg kell tanulni, honnan fog előugrani a következő célpont. Ennyi a 'játék' titka. Ha ez valakinek már megy, akkor tovább ragozhatja azzal, hogy kikapcsolja a monitort, és úgy próbál meg végigmenni a küldetéseken...

A játék ajánlható 4-400 éves korig mindenkinek (otthon tartott mammutfenyőink kedvence lehet), aki nem igazán akarja az agyát tornáztatni. A 'grafika' és a 'hang' kivitelezéséhez ugyan nem sok kreativitás szükségeltetett, mert az egész digitalizálóval készült, de az alkotók alapvető elképzelése úgyis egy interaktív mozi volt. Pont.

G-Spot



Idefenn ígéretes perspektíva tárul fel előttünk. Odalenn meg a Bajor Imre és a Batman



Panzer General

Itt elméletileg egy IRON CROSS-leírásnak kellett volna következnie, de szerencsére menet közben megérkezett az SSI legújabb stratégiája, így tehát meggondoltam magam: inkább PANZER GENERAL lesz belőe. A 'Vaskereszt' úgyis csak hosszas fanyalgást hozott volna. (Persze nincs kizárva, hogy a következő számban hoz is...) Fanyalgás helyett, most inkább pár oldalnyi ujjongás következik, mert ez a játék nagyon el lett találva!

Nyitásként megszemlélhetünk némi SSI-logokat és cimképernyőket, majd egy digi képet, amelyen — ha jól látom — Erwin Rommel tábornagy éppen alárendeltjeivel cseveg. Amíg ez történik, rögtön ki is választhatjuk, hogy egy scenariot (egy hadműveletet) játszunk, hadjáratot kezdünk, vagy egy kimentett állást folytatunk. Ha hadviselést játszunk, akkor tulajdonképpen az adott időszakban lezajlott scenariokat fogjuk egymás után megkapni: ha egy hadműveletben elértük a stratégiai célt (ez nem mindig jelenti azt, hogy meg is nyertük), akkor következik az időrendben rákövetkező scenario. Ha nem értük volna el, akkor a program valami szomorú hírrel szépen véget vet ígéretesnek indult Wehrmacht-tábornoki pályafutásunknak. A hadműveleteket később majd részletesen kivesézzük, most egyelőre két dolog, hogy miben különböznek a hadviselés egyes részei a scenarioktól:

— scenarioknál az összes kezdő csapatot leteszi a program, hadviselésnél csak az elit csapatokat; a továbbiakat nekünk kell megvásárolnunk, és azok mindannyian tapasztalatlanok lesznek,

— scenarionál a program önállóan dönti el, hogy egy egység mennyire tapasztalt, hadviselésnél folyamatosan fejlődni fognak a csapatok.

A játékképernyő felső részén különféle infok olvasgatásával tölthetjük időnket, az alsón pedig rövid tájékoztatás kapunk az éppen kiválasztott egységről, illetve arról, amelyikre a kurzor mutat. Itt van az egység neve, ereje és tapasztalata (EXPERIENCE), illetve az ENT mutatja, ha a csapat olyan terepen van, ami fedezéket nyújt neki. Az üzenetablak két szélén összecsapásoknál az éppen tüzelő egységek nevét és az okozott veszteségeket szemlélhetjük, játék közben (jobb click után) pedig a PRESTIGE-pontjainkat. A középső ablakban látjuk a program különböző üzeneteit: normál esetben itt találjuk a terep típusát, város vagy folyó nevét, összecsapáskor pedig itt jelzi, hogy éppen mi folyik, és azzal mennyi PRESTIGE-pontot vesztettünk.

Ikonmenük:

MAIN MENU: Alapállapot, jobb clickre is mindig ide lépünk vissza egy másik menüből.

GO TO OPTIONS MENU: Belép az OPTIONS-menübe, ami egyébként egy jobb clickkel is megközelíthető.

VIEW STRATEGIC MAP: Kiteszi a hadműveleti térképet, amin mutatja az utánpótlási vonalakat és a látható egységeket.

VIEW AIR/SURFACE UNITS: Mivel egy pozícióban lehet szárazföldi egység és repülő is, ahhoz hogy mind a kettővel lépni tudjunk, ezzel az ikonnal át kell kapcsolnunk közöttük.

TURN HEXSIDES ON/OFF: Ki/bekapcsolja a pozíciókat jelző hatszögeket. Nem látom okát, hogy miért is kellene kikapcsolni...

SHOW TERRAIN: Eltünteti a csapatokat, és csak a terepet mutatja.

TURN VIEW MODE ON/OFF: Felderítés. Egy nagyítót jelenít meg, a kiválasztott csapatokról (ellenségesekről is) részletes infot ad.

WEATHER REPORT: Időjárásjelentés. Ha az OPTIONS-menüben az időjárás be van kapcsolva, akkor ez adja meg a napi időjárást.

PURCHASE UNIT: Itt lehet a PRESTIGE-pontjainkat csapatok vásárlásába befektetni. Bővebben lásd a csapatok tárgyalásánál.

GO TO UNIT: Nagyobb térképeken lehet haszna, megkeres egy egységet.

NEXT UNIT: A következő olyan egységre pozicionál, amelyikkel még nem léptünk. Ha sötét színű, akkor már minden csapat lépett, csak az END-et választhatjuk.

END: Befejeztük az összes lépésünket. Megerősítés után az ellenfél következik.

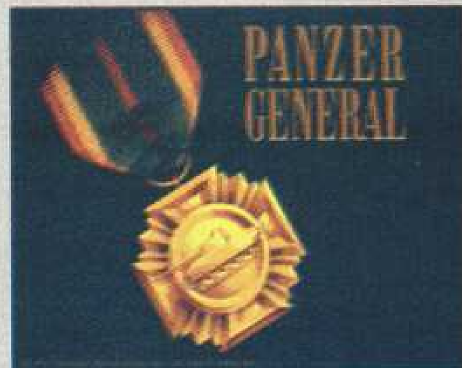
OPTIONS MENU: Jobb clickkel, vagy ikonnal a főmenüből.

SET DIFFICULTY: Nehézségi fokozat állítása. A játék indításakor is be lehet állítani, alapállapot a MED. A nehézségi fokozat csak arra van hatással, hogy az összecsapásokban mekkora veszteségeket fogunk szenvedni — egyébként szerintem az EASY fokozat szolgál valamennyire reális értékekkel.

HIDDEN UNITS ON/OFF: Normál esetben csak a csapatainkkal szomszédos pozícióban levő ellenségeket látjuk, szóval kellemetlen meglepetéseket megelőzendő, rögtön be is kapcsolhatjuk már kezdéskor.

TURN ANIMATION ON/OFF: Ki lehet kapcsolni az összecsapásoknál a képeket. Nincs sok értelme: ha valaki unja őket, jobb clickkel mindig átugrálhatja.

TURN WEATHER ON/OFF: Az időjárás ki/bekapcsolása. Ha be van kapcsolva, akkor esőben vagy havazásban a repülőgépek nem támadhatnak, illetve a csapatok kevesebbet tudnak lépni.



TURN SUPPLY ON/OFF: Utánpótlás. Ha be van kapcsolva, akkor a csapatok mozgáskor és harcban elfogyasztják a benzint és lőszert, tehát azt után kell tölteni.

TURN MUSIC ON/OFF: Zene ki/bekapcsolása.

SOUND EFFECTS ON/OFF: A csatazaj ki/bekapcsolása.

HIDE UNIT STRENGTHS: Normál esetben az egységek alatt mindig látható az erejük is — ezzel az ikonnal ezt el lehet tüntetni. Nem tudom, miért lenne erre szükség, biztos csak azért csinálták az opciót, mert volt még hely egy ikonnak...

SHOW COMPUTER MOVE: No effect. A nevéből támadnának ötleteim, de azt nem nagyon csinálja.

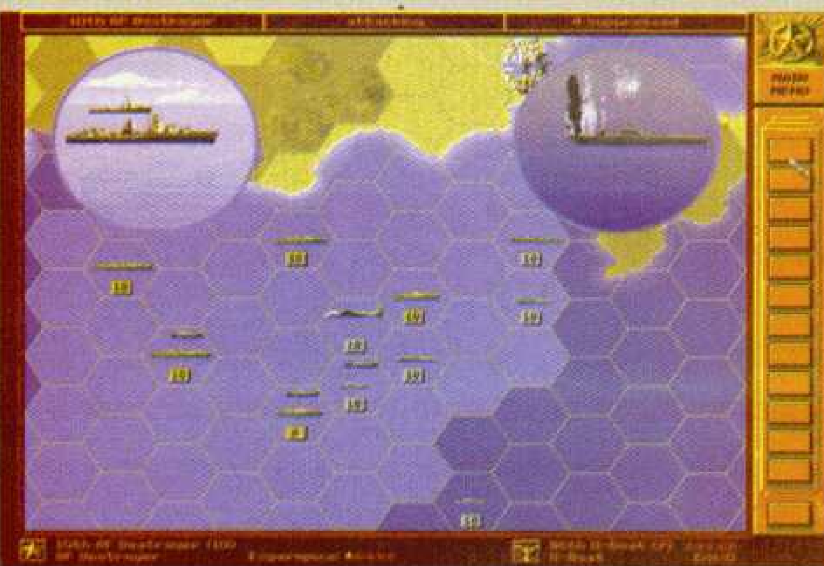
SHOW SCORE: A két szembenálló fél veszteséglistája az egyes fegyvernemekben.

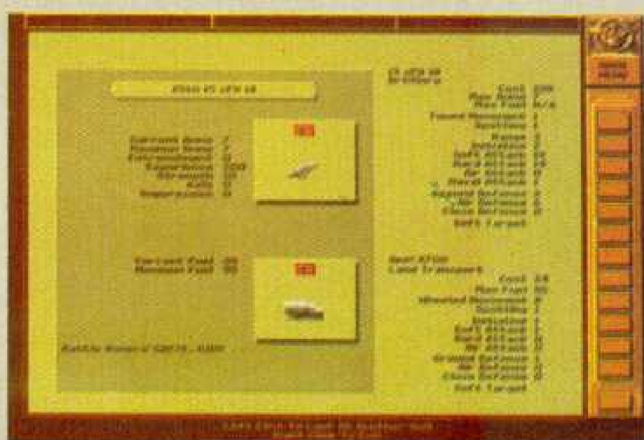
QUIT GAME: Nem igazán quit, mert előbb a játékot kezdő menüben landolunk, ahol indíthatunk új játékot

UNIT MENU: Akkor jelenik meg, ha olyan csapatunkra clickelünk, amelyik még nem lépett

Iván eljött hozzánk Berlinbe. Pedig a kutya nem hívta őket...







Ez a szép kép kérem abszolút nem tartalmaz semmilyen hasznos információt, viszont teli van adatokkal és zöld (csöppet azért hiányolom a fehéret belőle...)

Az angol flotta rendszerint a nyakunkba dobál mindenféle dolgot

MOUNT: Csak akkor jelenik meg, ha a csapatnak van valamilyen szállítóeszköze (teherautó vagy féllánctalpas). Ha felpakoljuk őket, sokkal többet tudnak lépni, de a szállítással óvatosan bánjunk, mert ilyenkor nagyon sebezhető egy egység. Ha megtámadják (és szinte biztos, hogy meg is fogják), akkor sokkal nagyobb veszteségeket fog szenvedni, mint egyébként. Célszerű egy vadászgépet fölé állítani (így repülőgép már nem támadhatja meg), és a szállítást úgy bonyolítani, hogy ellenfél ne érhesse el. Magától értetődik, hogy az ellenség szállított egységeit mi fogjuk gonosz mosollyal megtámadni...

EMBARK: Szállítás. Akkor jelenik meg, ha egy egység kikötőben áll. Használata után az egységet behajózzák, és ezután mint egy hajót fogjuk irányítani. Kihajózás ugyanezzel az ikonnal, egy másik kikötőben, partraszálló egységeknél bárhol. Légi szállítás úgy történhet, ha egy gyalogos egység repülőtéren áll (páncélosokat és tüzéreket nem lehet deszantolni). Használata után a csapat beszáll egy Ju-52-es szállítógépbe, és ezután áttranszportálható egy másik repülőtérre. Vadászfedezet szükséges, mert az ellenséges vadászoknak könnyű és kedvelt célpontjai. Ha sima gyalogságot szállítunk, akkor csak reptéren pakolhatjuk ki őket, az ejtőernyősöket (angolszászoknál Para, németeknél FJ) bárhol ledobhatjuk.

REPLACEMENTS: Erősítés. Ha engedélyezett, használata után az egység erejét 1-6 csapattal növeli. Egy egység erejét maximum addig növelhetjük, amennyi a tapasztalatuk: minden 100 tapasztalati pont megszerzése még egy pluszt jelent az eredeti 10 mellé, tehát mondjuk egy ötcsillagos alakulat 15-ig erősíthető. Az erősítés mindig tapasztalatlan, és arányában gyengíteni fogja a megerősített egység tapasztalatát. Az erősítés tulajdonképpen erősítés arányában utánpótlást is jelent (ld. SUPPLY), mert a friss csapatok maguknak mindig teljes lőszer- és üzemanyagkészletet hoznak.

ELITE REPLACEMENTS: Ugyanaz, mint az előbbi, csak az utánpótlás ugyanolyan tapasztalatú lesz, mint a megerősített egységben levő csapatok.

UPGRADE: Fejlesztés. A PURCHASE-menüben szállítóeszközt vásárolhatunk a PRESTIGE-pontokból. Gyalogosoknál nincs rá különösebben nagy szükség, de nagyobb helyszíneken érdemes a tüzérségeket fejleszteni a gyors mozgatáshoz.

DISBAND UNIT: Egység feloszlatása. Nem értem, miért kellene feloszlatni bármelyik csapatunkat is. Harcoljanak csak az utolsó golyóig!

NAME UNIT: Egység átnevezése. Ha valaki nagyon unatkozik, akkor hosszú téli éjszakákon kellemesen elszórakozhat mondjuk a normandiai partraszállásnál bevetett csapatok átnevezgetésével...

EXAMINE UNIT: Info a kiválasztott (illetve a sorrendben utána következő) saját egységről.

TURN VIEW MODE ON/OFF: Ugyanaz, mint az előbbi, csak ezzel ellenséges csapatokat is megnézhetünk.

NEXT UNIT: A soron következő egységre lép.

SUPPLY UNIT: Lőszer- és üzemanyag utánpótlása. Ez ellenséggel szomszédos pozícióban nem igazán szokott engedélyezve lenni, továbbá csak akkor használható, ha az egység utánpótlási vonalai (a világosabb színű mezők) valamelyik városunkhoz kapcsolódnak, és a 'hátországgal' van valamilyen kapcsolata. Ha például egy csapatunk készletei teljesen kimerültek, akkor azt úgy menthetjük fel, hogy elfoglaljuk a hozzá legközelebb levő várost, ahonnan a következő körben vagy utánpótlást, vagy erősítést kaphat.

EXIT: Az.

Csapatok:

Az összes hadműveletnél a korra jellemző összes fontosabb csapattípus megtalálható, ráadásul összecsapásoknál elég élethű képet is látunk róluk. Jó, mondjuk a szovjet repülőgépek nem voltak a rajzolók erős oldala (mindig angolokat mutat helyettük), de ez így is nagyszerű teljesítmény.

Az aktuális csapat legfontosabb infoit a játékképernyő alatt megtaláljuk, de ha valaki sok adatot akar olvasgatni, akkor a VIEW-ikonnal még kaphat egy párat (vagy ha ráclickel egy már lépett egységre). Felül van az egység neve, a CURRENT és MAXIMUM AMMO a jelenlegi/maximális lőszer (ha nincs lőszer, nyilván nem igazán tud lőni); ENTRENCHMENT a fedezék (gyalogságra illetve tüzérségre vonatkozik, ha városban, erdőben vagy egy erődítményben tartózkodik); EXPERIENCE a tapasztalat (minden harc növeli 5-10%-kal, ha pedig végleg kiirtanak egy alakulatot, akkor az úgyszintén); STRENGTH az erő (vagyis inkább a létszám); KILLS a teljesen megsemmisített ellenséges alakulatok száma. A csapat képétől jobbra még egy pár infot találunk: COST jelzi, hogy a csapat hány PRESTIGE-pontba került; AMMO és FUEL a lőszer és a benzin; MOVEMENT a nyílt terepen megtehető lépések száma (FOREST vagy ROUGH terepen, illetve erődítményben mindenki csak egyet léphet); SPOTTING a láthatóság (nincs különösebben nagy szerepe); RANGE a hatótávolság, vagyis hogy hány pozícionyira levő egységet tud megtámadni (ez a legtöbbnél 0, vagyis szomszédos pozíció, kivétel a tüzérség, amelyik 3, illetve a hadihajók (LIGHT/HEAVY/BATTLE CRUISER és BATTLESHIP), amelyek 3/5 pozíció távolságra is tüzelhetnek); INITIATIVE a hatékonyság; SOFT/HARD ATTACK mutatja, hogy milyen erővel tudnak megtámadni egy szárazföldi SOFT/HARD TARGET-et, AIR és NAVAL ATTACK pedig azt, hogy légi és tengeri célt; a DEFENSE-ek ugyanezek védekezésben, ha az AIR-nél van érték, akkor légitámadás ellen is tud védekezni; végül SOFT/HARD TARGET mutatja, hogy ez a csapat soft target vagy hard target, hehe. Ha az egységnek van valamilyen szállítójárműve (gyalogságnak vagy tüzérségnek vehetünk), akkor ugyanezeket az infokat arról is megkapjuk.

Egységeket a játék elején meglévő illetve menet közben megszerzett PRESTIGE-pontokból vásárolhatunk a PURCHASE ikon választása után. A PRESTIGE-et az összecsapásokban elszenvedett veszteségek és bombázások folyamatosan csökkentik 10-20 ponttal (városok elvesztése 50 is lehet), de ugyanígy szerezhetünk még pluszokat. A PURCHASE-menüben találjuk az időszakra jellemző egységek képét, amelyeket bekapcsolva megkapjuk az infojukat. Ha van elég pontunk a megvásárlásukhoz és a vásárlás engedélyezett (a PURCHASE és az egység képe melletti lámpa zöld), akkor hadrendbe állíthatjuk, és letehetjük valamelyik városunk mellé (közvetlen az arcvonalba nem lehet). Általában itt is érvényes az az elv, hogy 'minél drágább, annál jobb', de néha jobb egészséges kompromisszumokat kötni (egy utász helyett én inkább szívesebben veszek négy sima gyalogságot).

Pár szó a csapatokról:

INFANTRY: Gyalogságok. Nyílt terepen ne igazán erőltessük őket páncélosok ellen, mert a nagy mészárlás rombolja a presztízsünket, viszont nagyszerűek tüzérség és páncéltörő ágyúk (ATG-k) ellen. Ugyancsak gyalogságot használjunk a védelmi vonalakban vagy városban levő ellenségek ellen is, mert a páncélosok nagyon nagy veszteségeket szenvedhetnek ezeknél. A gyalogság kihasználja a fedezékeket (erdő, védelmi vonal vagy város), tehát ha ilyenből támad, akkor páncélosok ellen is majdnem egyenlő ellenfél lehet.

TANK: '42 előtt az ellenség tankjaihoz képest a németek egy kicsit gyengécskék (a brit Matildák és francia MK-k rendszeresen elverték őket), tehát a háború első időszakában játszódó hadműveletekben a tankokat igyekezzünk tüzérséggel és Stukákkal leküzdeni. Később, mikor megjelennek a módosított PZIV-sek, Tigrisek (Tiger I és II) illetve Párducok (Panther A és B) viszont mi leszünk fölényben az





Durrogó izéket tessék! Friss, a finom, a ropogós!



A tengeri összecsapás eredménye nagymérvű környezetszennyezés

angolszászok és a szovjetek tankjaival szemben. '42 előtti hadműveletekben Panzer I-eseket csak gyalogság vagy tüzérség ellen használjunk.

RECON: Ezt sohasem veszek, mert kicsit drágák a drágák, legalábbis ahhoz képest, hogy még a gyalogosok is mindig vérfürdőt rendeznek közöttük. Ha valamelyik küldetésben a hadrendben van ilyen, akkor arra szoktam használni, hogy a front mögötti ellenséges városokat foglalgatom el vele, mert jó sokat tudnak lépni, és addig nincs is semmi probléma velük, amíg nem kell harcolniuk. Alkalmazható még tüzérség, átkelő vagy pedig 3-nál nem erősebb csapat ellen.

ANTI TANK: '42 előtt csak páncéltörő ágyúk (PAK, szövetségeseknél ATG) vannak. Ilyet nem vásárolok, mert csak páncélosok ellen jók, az arra bóklászó gyalogság pedig rendszeresen lecsapkodja őket. A később megjelenő páncélvadászok (Jagdpanther, Jagdtiger, Elefant) viszont nagyon coolok páncélosok ellen, gyalogságokat támadva velük pedig igen hosszasan biztosítjuk az ellenfél temetkezési vállalkozóinak megélhetését.

ARTILLERY: 2-3 pozíció távolságba tüzelve nagyszerű eredményeket produkálnak, szomszédos pozícióba már nem annyira. Védelemben a tüzérségek támogatják a mellettük levő alakulatokat: ha az ellenség olyan csapatunkat támad, ami mellett tüzérség áll, akkor az összecsapás előtt először jól megágyúzzák őket, tehát már lényegesen gyengébbek lesznek kartácstüzet követő harcban. Ezt kihasználva lehetőleg úgy helyezzük el a tüzéreket, hogy mindig tudják támogatni a fenyegetett csapatainkat. Mivel ez az ellenfélnél is ugyanígy működik, mindig a tüzérek legyenek az első számú célpontjaink. Nagyon gyenge pontjuk, hogy közvetlen közelről támadva akár gyalogosok is szétverhetik őket, és a védekezésük is hatástalan. Másik kellemetlenség, hogy felállítva csak egyet tudnak lépni, ha pedig szállítójárműre pakoljuk őket, akkor nagyon sebezhetőek lesznek. A rohamlövegek megjelenése után célszerű azokat vásárolni (a legjobbak a Hummel és a Wespe), mert sokat tudnak lépni, és közben harcra készek is.

ANTI AIRCRAFT: Mivel van külön légvédelem is, nem igazán értem, hogy miért kellett külön egy ilyen menüpont. Nem szoktam ilyet venni, mert felesleges, ráadásul néhány típusuk csak a saját pozíciójában levő repülőgépeket tudja támadni.

AIR DEFENSE: A tüzérség megfelelője légi célpontok ellen, ugyanazokkal a tulajdonságokkal (támogatja a szomszédos pozícióban levő egységeket, három pozíció távolságra lehet lőni vele, keveset tud lépni, szállítva könnyen sebezhető, közvetlen támadással minden szárazföldi csapat szétveri), leszámítva azt az apróságot, hogy annál hatékonyabb, minél közelebb van a célpont. '43 után ezek legyenek a légi célok elleni hadviselés fő eszközei, mert az angolszász légifölény akkora lesz, hogy ha megvásárolunk egy drága vadászgépet, azt a következő körben azonnal le is lövik. Ilyenkor már célszerű féllánctalpas ágyúkat venni, mert azok többet tudnak lépni. Jó ötlet a rohamlövegeket kísértetni velük, mert azok elsődleges légi célpontok lesznek.

FIGHTER: Vadászok. Szomszéd pozícióban légi, saját pozícióban pedig földi (vagy tengeri) célpontot támadhatnak. Támogatják a szomszéd pozícióban megtámadott repülőgépeket is, tehát bombázók kísérgetésére nagyszerűen alkalmasak. Jó ötlet, ha mondjuk egy teherautón szállított egység pozíciójába lépünk vele: ha az ellenségnek van bombázója, akkor ezeket szinte kivétel nélkül megtámadják, és annak a rendje s módja szerint le is bombázzák — ha viszont ott áll egy vadász, akkor bombázó már nem tud odalépni.

TAC BOMBER: Zuhanóbombázók. Itt vannak a kedvenceim, a Stukák. Olyan kis ügyesek a páncélosok ellen! Csak egy gond van velük, hogy az ellenséges vadászok nem nagyon szeretik őket, és ha vadászkíséret nélkül lófrálnak, akkor nagy vérengzést végeznek közöttük. Később FW190-es vadászbombázókat is vásárolhatunk, amelyek elég erősek a vadászok ellen is, csak nagyon drágák — inkább két Stukát veszek, mint egy ilyet.

LEVEL BOMBER: Szintbombázók. Venni nem szoktam, mert drágák, és a Stukák jóval hatékonyabbak. Ezek viszont jóval ellenállóbbak a vadászokkal szemben, és üres várost bombázva is lehet velük PRESTIGE-t szerezni.

Haditengerészet: Ilyet nem lehet vásárolni, viszont egy csomó hadműveletben használjuk őket. A tengeralattjárók (U-Boat) a legszimpatikusabbak, mert az összes vízi célpont ellen nagyszerűen használhatók, és csak a rombolók (Destroyer) tudnak ellenük védekezni. Csak ez utóbbiakkal is lehet kinyírni őket (vagy bombázókkal). A torpedónaszádok (T-Boat) is örömmel megtorpedóznak bárkit, de ha valaki a nyakukba csördít, akkor gyorsan elsüllyednek. A hadihajók (Light Cruiser, Heavy Cruiser, Battleship) szigorú fickók, és mivel 3-5 pozíció távolságra tudnak tüzelni, hatékonyan támogatják a szárazföldi csapatokat. Nagyon tetszett a működésük, amikor ebéd közben partra szálltam Norvégiában, de amikor egy kicsit később az olaszországi partraszállást akartam visszaverni, és rám lövöldöztek ilyenekkel, akkor marhára megutáltam őket...

Pár jó tanács:

- folyón való átkeléskor minden egység nagyon gyenge. Ha ilyenkor támadják meg, akkor mindig aránytalanul nagy veszteségeket fog szenvedni. Egy átkelő csapatot bármilyen egységgel megtámadhatunk;
- ha megerősíteni nem tudjuk, akkor 3-4 erejű csapattal csak hasonló erejűt támadjunk, mert ilyen gyengén már nem fog támadni, csak veszteségei lesznek;
- ha valahol nem bírunk egy ellenséges csapattal (a '40-es francia hadműveletnél lesz ilyen gondunk a tankokkal), akkor lehet használni a 'sok lúd disznót győz'-effektust: kerítsük be három vagy négy egységünkkel a delikvenst (ha már négy oldalról foglalt, és nem tud ellépni, akkor nem kaphat sem erősítést sem utánpótlást a csapat) és támadjuk meg mindegyikkel. Először ugyan nagyobb veszteségeink lesznek, de a következő körben ismét megtámadva elfogy a lőszere és nem tud visszatámadni — így tehát veszteség nélkül mészárolhatjuk le;
- célszerű a támadásainkat koncentrálni, és ha egyszer már elkezdtünk támadni egy ellenséget, akkor azt nyírjuk is végleg. Az utánpótlás

és a replacement ugyanis ingyen van, de ha egyszer végleg végeztünk egy csapattal, akkor az már nem fog nekünk megint egy 10-es csapatként megjelenni,

- egy várost a játék csak akkor vesz elfoglaltnak, ha egy csapatunk már megállt benne (ha csak áthalad rajta, marad az ellenségé);

- a kezdő PRESTIGE-pontokat részemről mindig olyan gyorsan elköltöm, ahogy csak a gép engedi (nem értem a rendszert, hogy mi alapján lehet egy körben több vagy csak egy egységet venni, de mindegy), a megszerzetteket pedig abban a pillanatban, ahogy megkaptam, mert úgyis sokkal több fog fogyni, mint amennyit szerezhetek.

Hadműveletek:

A játékban összesen 38 hadműveletet játszhatunk le a II. világháború európai hadszínterének főbb eseményeiből. Tulajdonképpen minden fontosabb hadművelet benne van a programban, ami csak történt (meg néhány olyan is, ami nem). Ezeket gyakorolva, idővel megnyerhetjük a hadviseléseket is. A stratégiai céloknál a német oldalt ismertetem, ha valaki a másik táborral játszana, akkor nyilván az ő célja az, hogy megakadályozza a német célok elérését. Nézzük időrendi sorrendben őket (amelyikkel már többet játszottam, ott néhány tippel is szolgálok):

POLAND: Lengyelország lerohanásának első része. A stratégiai cél Lodz és Kutno városának elfoglalása 10 napon (körön) belül. Nem okoz különösebb problémát a dolog — az induló csapatokkal is simán meg lehet nyerni, PURCHASE-re nincs is szükség. (Bár mondjuk az elég nagy marhaság, hogy pont légierőt nem lehet vásárolni a lengyel hadműveletekben, amikor tulajdonképpen a levegőből győzték le őket.) Nyitásként küldjük el a Warta folyóhoz legközelebb álló két gyalogos egységet Rodomsko elfoglalására. Ezzel 3-4 kör alatt végeznek is. Feltöltés után forduljunk velük észak (Lodz) felé. A páncélosokkal az első lépésben nyírjuk ki az erdő mögött álló lovasságot, vegyük körbe Kaliszt, majd a bevétele után robogjunk Kutno felé az úton. A 2nd, 3rd és 4th Wehr Inf menjen észak felé a tüzérséggel, a 2-3. körben nyírják ki a Kalisz mögött álló tüzérséget, utána vegyék be Poznant (Posen), majd az északi úton előretörve támogassák Kutno bevételét, illetve segítsenek a délebbre levő egységeknek Lodznál és Ozorkownál. MAJOR VICTORY-t aratunk, ha az utolsó lengyel egységet Lodzban vagy Kutnoban nyírjuk ki, MINOR-t ha a két város elfoglalása után még van lengyel csapat életben.

WARSAW: Ez már keményebb dió, de ha valaki teljesen mazochista, ezt is megnyerheti PURCHASE nélkül. A stratégiai cél, hogy a térképen levő összes várost bevegyük 20 körön belül. Ha hadviselést játszunk, akkor továbbenged akkor is, ha Varsó (Warsaw) és Modlin biztosan a miénk. Javasolt taktika: az elsődleges cél Varsó. Itt gyalogsággal (tüzérségi támogatással persze) verjük ki a a védelmi állásokból a lengyeleket, majd osszuk kétfelé a csapatainkat. A páncélosokkal és egy pár gyaloggal induljunk Siedice ellen, a másik fél pedig (főleg gyalogsággal) hátulról kerülje meg a Modlinnál levő erődítményeket. Az innen visszavonuló lengyel csapatokat könnyen kiirthatjuk, ha a Bug és a Narew folyó között állást foglalunk egyik gyalogságunkkal, és várjuk, hogy mikor próbálnak átkelni... Ha hadviselést játszunk, a gyalogosokat helyezzük délre, a dombokra (az első lépésekben beveszik Tomaszowot, majd észak felé haladva az úton a varsói védelmi vonal oldalába kerülnek), a páncélosokat és a tüzérséget pedig tegyük északra. Itt az egyik páncélos és a tüzérség felvonul Varsóhoz, a másik két páncélos pedig kösse le Modlinnál a csapatokat (a neheztüzérségünket lehet közvetlenül is támadni). A továbbiakban úgy működik a dolog, mint a scenarionál.

NORWAY: A norvég hadművelet. Ez sem túl bonyolult, hadviselésben nincs is ez a scenario. A stratégiai cél az, hogy elfoglaljuk az összes várost 25 körön belül. Dobjuk partra a csapatokat és az ejtőernyősöket, aztán nyomuljunk velük észak felé. Oslo magasságában lesz egy kis kánya az angolokkal, de a legnagyobb gond úgyis az északról érkező brit flotta lesz. Támadjuk őket először az északon levő tengeralattjárókkal és rombolókkal, majd a déli partraszállást támogató nehézcirkálókat és csatahajókat is küldjük északra. A visszavonuló angolok Narvik térségében összpontosítják a csapataikat — ezt kell minél előbb bevennünk. Kezdetben sok gond nem lesz, mert elég nagy fölényben vagyunk, és ostromoknál így nem fogunk különösebben nagy veszteségeket szenvedni. Már csak azért sem, mivel teli van a térkép norvég városokkal, ahol nincs helyőrség. A PRESTIGE tehát az egekig szárnyal — ha megfogadtok egy tanácsot, akkor repülőkbe (főleg Stukákba) fektetitek, amelyek majd szépen szétbombázzák úgy a szárazföldi csapatokat, mint az angol flottát.

LOW COUNTRIES: A franciák elleni hadművelet első része. A stratégiai cél, hogy elfoglaljuk az összes várost, de ha hadviselést játszunk, akkor a program továbbenged akkor is, ha a Csatorna-parti kikötőket elfoglaltuk. Ha hadviselésben játszuk, akkor az elit csapatokat délen összpontosítsuk az Ardennek átjárójában (Luxemburg magasságában). Ezekkel gyorsan foglaljuk el Sedan és Givet városát, majd forduljunk velük észak felé, és a páncélosokkal minél gyorsabban jussunk ki a Csatornához. Az északon levő csapatokkal kényelmesen ki lehet erőszakolni az áttörést a Meuse-ön, ezekkel vonuljunk nyugat felé az úton. A páncélosokkal ne álljunk meg az ellenséges városokban lévő gyalogsággal és páncéltörőkkel vicceldni — azokat majd a felzárkózó gyalogság felszámolja. Sedan, Charleroi és Brussels városában hagyjunk egy gyalogost helyőrségnek. A franciák a megmaradt csapataikat Lille-nél fogják összpontosítani, de egészen június 1-ig nem fognak támadni. Addig végig kell száguldanunk a tengerparti kikötőkön egészen Abbeville-ig (közben megsemmisíteni az angol expedíciós haderőt), onnan pedig hátba támadhatjuk a Lille-nél álló maradék franciákat.

FRANCE: A francia hadjárat második része. A stratégiai cél megint az összes város elfoglalása. Ha hadviselésként játsszuk, akkor a páncélosokat tegyük le ugyanúgy, mint ahogy a scenarioban állnak, és az első kétháróm lépésben verjük szét a Párizstól északra álló francia erőket. Nyugaton az angolok ellen addig csak védekezzünk (nem fognak támadni, ha nem kelünk át a Meuse-ön). Hadviselésnél elsődleges fontosságú, hogy az összes PRESTIGE-t vásároljuk el minél hamarabb, mert az elit kezdőcsapatok nagyon kevesek lesznek ide. Az első lépésben verjük szét a Reimsnél álló csapatokat is, és lehetőleg hagyjunk itt némi erősítést is, mert lesz néhány ellentámadás Thierry irányából. Két csapat nyomuljon dél felé, és vegye be az arra levő városokat, a többiekkel pedig vonuljunk Párizs felé, hogy támogassuk a Ham irányából előretörő csapatainkat. Ez a helyszín már elég kemény dió lesz.

SEALION-hadműveletek: Német partraszállások Angliában. Apokrif scenariok, a valóságban soha nem történtek meg, mert a Luftwaffe alulmaradt az angliai légi csatában. A stratégiai cél megint az összes város bevétele. A SEALION PLUS-ban annyi különbség van a SEALION 40-hez képest, hogy délnyugatról megérkezik az olasz flotta, és ez támogatást nyújt egyrészt az angol flotta szétveréséhez (így az összes repülőnkkel a partraszálló csapatokat támogathatjuk), másrészt a csatahajók segíthetnek a tengerpart közelében zajló hadműveletekben. A SEALION 43 ugyanaz, mint a 40, csak az angolok sokkal modernebb felszereléssel rendelkeznek, és sokkal erősebbek is. Különösebb taktikai tanácsot nem lehet adni: tegyük partra a csapatokat, aztán irány London. Mindegyik műsorszám 15 kör. Megszívlelendő: minél előbb végezzünk az angol vadászgépekkel, mert az utánpótlásuk nagyon nagy. Lehetőleg a PRESTIGE jelentős részét fektessük légvédelembe és vadászokba — a szárazföldi csapatok létszáma elegendő lesz.

NORTH AFRICA: Rommel hadjárata. A stratégiai cél természetesen megint bevenni mindent. Sok taktikai tanácsot itt nem lehet adni, mert csak a tengerpart melletti sávon lehet előrenyomulni, és ebben a 2-3 pozici-



Hopp, ott elrepülte magát valaki! Nyílt terepen ezért nem kell a gyalogságot erőltetni a páncélosok ellen: rögtön repkedhetnékjük támad a drágáknak...

óban nincs valami sok mozgási lehetőség. (Mostantól egyébként is kicsit rövidebbre fogom, mert a leírás kezd kifutni a keretéből.)

BALKANS: Balkáni hadművelet az olaszok megsegítésére 1941-ben. Nem különösebben nehéz megnyerni, be kell venni az összes várost.

CRETE: Deszanttámadás Kréta ellen. Itt is elég nagy a fölényünk, de a partraszállás kicsit cikis lesz. A cél: bevenni mindent, ami bevehető.

MIDDLE EAST: A NORTHAFRICA folytatása. Nem játszottam vele.

BARBAROSSA: A Szovjetunió megtámadása. Eredetileg ugyan kicsit nagyralátóbb stratégiai célok voltak, de itt az első részében csak annyi a feladat, hogy elfoglaljuk a Szovjetunió nyugati határa mentén levő összes települést. Ha hadviselésként játszuk, akkor természetesen le is áll a karrier, ha itt nem győzünk.

KIEV: A Kijevben védekező oroszokat kell megsemmisítenünk, és a várost elfoglalnunk. Az észak felől támadó hadseregcsoport egyik részével tartsuk fel az orosz erősítéseket, a másik felével pedig támogassuk a Kijevet dél felől támadó csapatainkat.

MOSCOW: Moszkvát kell bevennünk. Ha hadjáratként ez sikerül, akkor többet már nem tölt orosz scenariokat, mert ezen a fronton akkor győztünk is. Négy különböző időpontban játszhatjuk: a '41-es a megtörtént hadművelet, a '42-esben és '43-asban pedig egyre erősebbek az oroszok (viszont korszerűbb felszerelést használhatunk). Az EARLY MOSCOW egy 'mi lett volna, ha'-hadművelet: mi lett volna, ha Guderian tábornok csapatai nem vesztegetnek annyi időt a kijevi katlan felszámolásával, és egy hónappal előbb elérik Moszkvát?

SEVASTOPOL: A Fekete-tenger melletti kikötő elfoglalása. Mivel Szevasztopol nagyon ki lett nagyítva (teli van várospozíciókkal a tengerpart), itt egy csomó PRESTIGE-pontot zsákmányolhatunk — miután áttörtünk az erődítményeken. Ráadásul az összes városrészt el is kell foglalnunk ahhoz, hogy győzzünk. Itt is ugyanaz vonatkozik, mint a többi védővonalnál: csak egy helyen kell áttörnie a gyalogságnak, utána a páncélosok már felgöngyölíthetik az egészet.

STALINGRAD: Az egyik hadseregcsoportunk délnyugat felé tör a Kaukázus irányába, míg a másik Sztálingrád felé kocogva igyekszik biztosítani a bal szárnyát. A stratégiai cél bevenni mindent.

KHARKOV: A Sztálingrád utáni scenario, ez az ellentámadás próbálta megállítani a szovjet offenzívát. A stratégiai cél először Harkov bevétele, majd utána az összes többi városé. Nem lesz különösebben nehéz dolgunk, mert itt most kivételesen nagy fölényben vagyunk. Annyi az egész, hogy minden egységet felküldünk északra — aztán majd csak elfogynak valamikor az oroszok.

KURSK: A '43-as nyári szovjet offenzíva nyitánya, a II. világháború legnagyobb páncéloscsatája. Erre lehet számítani a feldolgozásban is, ahol a cél, hogy legalább egyetlen várost az utolsó kör végéig megtartsunk. Ez azért teljesíthető.

TORCH: Amerikai partraszállás Észak-Afrikában. A stratégiai cél az, hogy megtartsuk Tuniszt és még két várost legalább 24 körön keresztül.





Elmegyek a jenkikhez megbeszélni ezt a lebombázós dolgot...

HUSKY: A szövetségesek szicíliai partraszállása. A stratégiai cél, hogy legalább két várost megtartsunk. Lehet azt a megoldást is választani, mint a történelemben (visszavonulunk Szicíliából az olasz szárazföldre), de meg lehet állítani a szövetségeseket még Szicíliában is. A PURCHASE-ből vegyünk Nápoly (Naples) mellé pár Tigrist, mert ott kicsit kevesen leszünk az ottani partraszállásra. Az összes északon levő egységet azonnal indítsuk dél felé. A másik olaszországi partraszálláshoz elegen lesznek az ott levő páncélosok: miután itt visszaszorítottuk a szövetségeseket a tengerbe, az egyik részükkel segítsünk a Nápolynál harcolóknak, a többit pedig küldjük le Szicíliába.

ANZIO: Ez is egy olaszországi partraszállás lesz, Rómától délre. A stratégiai cél megtartani Rómát és még két várost. A legnagyobb gond itt is a vadul tüzelő angolszász csatahajók lesznek — egyébként még egy kezdőnek sem lesz nehéz megnyernie.

D-DAY: A normandiai partraszállás, az Overlord hadművelet. A stratégiai cél megtartani két várost. Az ejtőernyősöket meg a csatahajókat nagyon utáltam benne, mert mindig a legrosszabb helyen bukkantak fel...

COBRA: Kitörés Normandiából. A szövetségesek végig akarnak rohanni Franciaországon — pont úgy, ahogy azt a németek tették négy évvel azelőtt. A cél az, hogy legalább három város a miénk maradjon 25 körön keresztül.

ANVIL: Dél-franciaországi partraszállás. Ez is kellemetlen műsor lesz a nyomasztó légifölény miatt (ne engedjük ki a kezünkből a reptereket, mert így sokáig tart, amíg visszarepülnek a gépei tankolni). A stratégiai cél megtartani legalább két várost.

BYELORUSSIA: A szovjet Bagratyion-hadművelet a szövetsiges partraszállás támogatására. A német stratégiai cél nem túl bonyolult: Varsót kell megtartani. Ehhez az erő még elegendő is lenne, csak az utánpótlással lesznek majd egy kis problémák...

MARKET GARDEN: 'A híd túl messze van', légideszant hadművelet Hollandiában. A stratégiai cél mindössze annyi, hogy kiverjük Arnhemből az ott levő ejtőernyősöket. Ez már a második körre nyugodtan teljesíthető. Utána az ott levő páncélosokkal csapkodjuk le még a környéken levő ejtőernyősöket, aztán a zárkózzunk fel a Meuse vonalára, és várjuk, hogy ki próbál majd átkelni...

ARDENNES: 'A halál 50 órája', az utolsó német ellentámadás a nyugati fronton. A stratégiai cél bevenni az összes várost, kivéve Brüsszelt. Az csak a szorgalmi feladat. Az elején nem is tűnik olyan nagyon nehéznek a feladat, mert a nyitó amerikaikkal szemben legalább kétszeres erőfölényben vagyunk. A probléma csak az, hogy körülbelül 5-6 kör múlva megérkezik délről és délnyugat felől Patton tábornok 3. amerikai hadsereg, és így hirtelen rögtön a jenkiké lesz az erőfölény (legalább háromszoros). Azonkívül megjavul az idő is, és rögtön megjelenik a szövetséges légiflotta a nyakunkban. Elsődleges fontosságú tehát a gyorsaság: a páncélosokkal minél hamarabb törjünk előre nyugat felé, és ne álljunk meg szórakozni a keleti részen levő városokban rekedt amikkal (azok a gépesítés nélkül hátul totyogó gyalogosokra maradnak).

BUDAPEST: Az utolsó német ellentámadás a háborúban. Nem tudom, miért pont fővárosunk nevét adták ennek, mert a csata a Balatontól délre zajlott. (Felhívnám a figyelmet szegény Balaton kissé avantgarde megvalósítására.) A stratégiai cél az összes város bevétele.

BERLIN: Játszhatjuk csak a szovjetek (BERLIN EAST), csak a szövetségesek (BERLIN WEST) vagy mindkettő ellen. A stratégiai cél Berlin és még 5 város megtartása.

WASHINGTON: Na, ez egy jó kis hadművelet lesz! Német partraszállás USA-ban és Kanadában. (Underlord-hadműveletnek neveztem el.) A stratégiai cél természetesen bevenni az összes várost. Ez a marhaság valószínűleg csak azért kellett, hogy ha hadműveletekben nyerünk a keleti fronton, és visszavertük a partraszállásokat is, akkor legyen valami hozzávetőleg logikus befejezés: nyerhetünk az angolszászok ellen is. Ez is jópofa: első ránézésre biztos nyerők vagyunk, mert szép nagy a légierőnk és a szárazföldi csapatok is túlsúlyban vannak. Aztán megjelenik az amerikai légierő is, ami vagy háromszor akkora, mint a miénk...

Hosszas küszködés után csak sikerült a végére járni a leírásnak is. Méltatni ezek után valószínűleg nem kell: a PANZER GENERAL pont azt hozza, amit az ember '94-ben elvár egy stratégiai játéktól. Cool SVGA grafika, cool hang, cool játék (egyes scenariok akár 5-6 órát is eltartanak). Az SSI ugyan az utóbbi időben nem nagyon erőltette meg magát a stratégiai játékok terén, de hogy ha ennek az volt az oka, hogy a nevükhöz méltó minőséget akartak produkálni, akkor szerintem bőven megérte, ez a hosszú várakozás. Hála a jó Istennek, hogy vannak valakik akik nem úgy csinálnak stratégiai játékot, hogy bedigitalizálják a kezük ügyébe akadó fényképeket, aztán beágyazzák valami rendkívül szánalmas grafikával megáldott játékszerűségbe (ld. IRON CROSS). Ilyen PANZER GENERAL-ok még jöhetnek bőven.

Kilgore Trout

THE LION KING

'A világ úgy tré, ahogy van' — mondja manapság az ifjúság (na meg a vén trógerek) nagy része. Ez valahol igaz is, de ha úgysem tudunk változtatni rajta, akkor teljesen felesleges, hogy ez elrontsa a hangulatunkat. Valami ilyen elgondolás vezérelheti ezt az egész Disney-világot is, de az is lehet, hogy csak egyszerűen szórakoztatni akarják az embereket. Akár így, akár úgy, mindenképpen szegényebb (és boldogtalanabb) lenne a világ, ha nem lennének. Legújabb egész estét betöltő rajzfilmjük, a LION KING is nyilvánvalóan ennek az eszmének jegyében fogant. Amikor ezeket a sorokat papírra — akarom mondani szövegszerkesztőbe — vetem, még nem játszák a mozik, de a jövő héten asszem az elsők között leszek, aki beveti magát az első előadásra. Ott nyilván megint meggyőződhetek róla, hogy ez az egész fun egyszersmind nagy üzlet is: a sok deprimált ember szívesen költ arra, ami kikapcsolódást nyújt a hétköznapok szomorú szürkeségéből. Egy új Disney-figura persze mindig potenciális bevételi forrás (a régiekről nem is beszélve): Miki egerek, Donald kacsák és Bambik után biztos lesz majd Szimbás kóla, Szimbás éjjeliedény, Szimbás mosópor, mindenfajta Szimbás hebrece, amit bárhova felakaszthatsz, ráragaszthatsz, stb. — hát akkor hogyne lenne Szimbás játék is! Nyilván ez vezérelte a Disneysoft programozóit, amikor elkészítették a rajzfilm számítógépes adaptációját.

Ha jól tudom, a cucc — lényegesen megelőzve a film bemutatóját — először konzolokon jelent meg, de ez már magában hordozta az esélyt, hogy a PC- ésAmiga-gamerek szobáiba is hamarosan bevonul. És lőn.

A rajzfilmből — természetesen — egy arcade született, amelyben Szimba életútját kísérhetjük végig, kölyökkorától egészen addig, amíg a szavanna királya nem válik belőle.

A címképernyő után célszerű az irányítást a kedved szerinti billentyűkre átdefiniálni az OPTIONS-menüpontban. Szimba parancsai az alapvető mozgásirányokon kívül a lekuporodás és az ordítás. Ha van joysticked, akkor nem kellett volna ezt a bekezdést elolvasnod — de most már úgyis mindegy.

Az első szint kezdésénél mindenképpen érdemes várni egy-két percet. Szimba a képernyő bal sarkában tekergeti a farkát, és boldogan bámulja a környékére tévedő lepkéket. Később vidám hancúrozásba is fog velük. Ez volt az első effekt, aminél leborultam a székről a nevetéstől. Később elkezdtem játszani is, és ettől folyamatosan dőltem lefelé a székről... **(Akkor el kell adni az egész széket, úgy ahogy van — CoVboy)**

Az első szinten a kölyökoroszlánt irányítjuk, aki három ellenséggel néz szembe az itt megteendő útján: a gyíkokkal, a bogarakkal és a sünökkel. A gyíkokat a hátukra ugorva nyírhatjuk ki, a bogarakat úgyszintén (de a taposás után ajánlatos arrébb húzódni, mert szét fognak pukkanni), a sünökre pedig a ráugrás előtt rá kell ordítani, hogy hanyatt vessék magukat (ha csak szimplán rájuk ugrunk, Szimba megsérti a lábát). Az előrehaladás módja nyilvánvaló: a sziklákon kell egyre magasabbra ugrálnunk, közben összeszedhetjük a levegőben levő bonuscuccokat. Ha a sziklákon már nem tudunk továbbjutni, akkor a fakoronákban repkedve haladhatunk tovább. Ha Szimba túl magasról esik le vagy egy ellenfél elveszi az energiáját (jobb felső sarok), akkor egy életünk elvész (Szimba elalszik). Ilyenkor a szint elejéről kezdhetjük újra az egész marhaságot. A szinteken belül van pár referenciapont, amiket egy villogó oroszlán sziluett jelez: ha ezt elértük, akkor ugorjunk fel hozzá, és akkor elhalálozás esetén nem elölről, hanem innen indulunk újra. A szint végén legurulunk egy sziklapárkányra, ahol egy gonosz hiénát kell eltaposnunk: addig kell a hátára ugrálnunk, amíg el nem fogy az energiája. Ezután egy bonuspálya jön, ahol a varacskos rőfivel kell bogarakat gyűjtenünk, aztán jön a következő szint, ahol az első ugrás után rögtön egy orrszarvú farkán lengedezünk...

A többi szint is hasonlóképpen zajlik: a film főbb motívumait dolgozzák fel, mindegyik végén egy nagyobb szörnnyel. A szintek teljesítése egy átlagos ügyességgel megáldott játékos számára nem jelenthet különösebb problémát, éppen ezért a többit nem is írjuk le, hogy a poénok ne legyenek lelőve. A csoda az, hogy örökélet nélkül is egész jól játszható a műsor.

A játék a klasszikus arcade kategóriába tartozik. Ezen ugyan sok tárgyalnivaló nincsen (menj, amerre lehet, öld meg az utadba kerülő ellenségeket, és vedd fel a kínálkozó bonuscuccokat), de az egész megvalósítás megérte, hogy foglalkozzunk vele. Ekkora marhaságot már rég látott a világ! Az animátorok teljes mértékben méltónak bizonyultak a Disney névre — le a kalappal előttük! A játék végig tele van elképesztően mulatságos képi poénokkal, tehát ha még nem is nagyon rajongsz az ilyen típusú játékokért, érdemes legalább egyszer megnézned! A játék előtt vagy után pedig ugorj be egy moziba, hogy megnézd a rajzfilmet is. Kicsit giccses lesz, szóval vegyél pattogatott kukoricát bőven, de ha egy kis vidámságot csempész az életedbe, akkor már megérte az egész, nem igaz? Have a nice day, mondaná Bimba. Vagy Bambi. Vagy Szambi. Vagy Szimba. Vagy izé...

G-Spot

A francba, mindjárt leesem!



Nicsak, egy lepke!





ONE MUST FALL 2097

Ha még nem sikerült teljesen betelned a RISE OF THE ROBOTS nyújtotta megaélvezetekkel, és valóban szereted, ha rádront a MÉH teljes feldühödött vaskészlete, akkor mindenképpen szerezd be azt a kis 20 Megás csöpit, amit ONE MUST FALL-ra kereszteltek az Epicnél. A játék ugyanis akár az ikertestvére is lehetne a 'Robotlázadásnak'. Egy nem olyan nagyon szép, de jóval okosabb kistestvér. Lényeg, hogy itt is mérges robotok csapkodják egymást.

A főmenü első három pontja kínálja a játékopciókat, a CONFIGURATION-ben állíthatjuk a perifériák (irányítás, hang, videoeffektek) paramétereit, a GAMEPLAY-ben az egyes- illetve páros játékra vonatkozó opciókat (SPEED a játék sebessége, FIGHT MODE a különleges effektek bekapcsolása, POWER 1/2 az ellenfelek ereje, CPU az ellenfél intelligenciája, BEST X OF Y-nál pedig azt mutatja, hogy hány nyert menetre megy az összecsapás). A többi pont nyilván ismerős már más játékból (ha mégsem, akkor ismerkedj más játékkal is).

Az első két pont (edzés, illetve páros játék) valamelyikével indítva a partit, először ki kell választanunk, hogy a játékos a tíz pilóta közül melyikkel fogja a robotját irányitani. Minden pilótánál három tulajdonság határozza meg, hogy a robotot hogyan tudja irányitani: az erő (POWER), az ügyesség (AGILITY) és a kitartás (ENDURANCE). A pilóta után választhatunk tíz robot közül, amik felépítésükből következően különböző támadásokat tudnak. Tulajdonképpen megfelel a Jaguar is (ennek a legegyszerűbb megtanulni a mozdulatait), de a legnevetségesebb mindenképpen a Flail típusú hernyótalpas mosógép, ami láncos buzogányokkal hadonászik... Hirtelen nem is igen tudom elképzelni azt a humán entitást, aki ezt a marhaságot kitalálta.

Egy játékosnál a program sorra bemutatja a különböző pilótákat és robotokat (már amennyiben levertük az előzőt), két játékosnál minden összecsapás után újra választhatunk közülük. A játékot nyilván nem nagyon kell magyarázgatni: majd mindenki szépen kipróbálja, hogy a nyolc mozgásiránnyal és az ütés/rúgásból milyen támadó és védekező kombinációkat lehet kihozni. Minden robottípusnak van három speciális támadási formája is, például a Jaguarnak a *Jaguar Leap* (földre lapulva beleugrik az ellenfél fejébe), a *Concussion Cannon* (belelő egyet) és az *Overhead Throw* (átdobja a fején). Amíg nem bajnokságot játszunk, csak sima 'karatélyos' játék az egész, szóval semmi szükség rájuk — a bajnokságban viszont nem leszünk meg nélkülük. A támadásokat természetesen védeni is lehet: vagy úgy, hogy ellépünk (ha hátrafelé mozgásnál még hatótávban van a csapkodó ellenfél, akkor a robot ilyenkor blokkol), vagy úgy, hogy leguggolunk/felugrunk.

Játék közben a felső részen látjuk a két fél arcképét, mellettük pedig a piros csík mutatja az energiájukat. Az energia alatt a szürke skála egyfajta készenlétet is mutat: ha bevisznek egy találatot, akkor csökken, de ha a játékos visszahúzódik a sarokba és nem csapkodják tovább, akkor lassan növekedni kezd. A kijelző hatással van a bevitt ütések erejére is, de a legfontosabb az, hogy ha elfogyna, akkor a robot 'megroggyan', és kábé 4-5 másodpercig nem képes semmit sem csinálni. Ilyenkor kell bevinni neki egy jó nagy találatot, mert nem tud védekezni. Egy ilyen találat után ugyan a szürke skála visszaáll maximumra, viszont a robot az ütéstől egy csomó energiát veszít.

A skálák alatt van a pontszám, amit a menet végén két részből számol össze a program: a kapott ütés nélkül sorozatban bevitt találatokért járó bonus (Consecutive Hits) + a megmaradt enrgiánkért járó pontszám (Vitality). Ha egy ellenfelet úgy ütünk ki, hogy az egyszer sem talált el bennünket, akkor az energiáért járó 80.000 ponton kívül még egyszer ugyanannyit kapunk. Miután valamelyik ellenfél levert, ez alapján beiratkozhatunk a top-harcosok listájába, amit unalmas éjszakáinkon a főmenüből nézegethetünk, netán ismerőseinknek mutogathatunk rettentő coolságunk bizonyőűéóá... hol a francban van ebben a nyamvadt WinWordben az 'í'?! ... tására.

Nemcsak az ellenfelekkel gyűlik meg a problémánk, hanem néha a pályákkal is. Az összecsapások hat különböző arénában zajlanak, amelyeket a program véletlenszerűen választ ki. Egyes helyeken még a pálya is 'okozhat' sérülést: a veremben például hatalmas tüskék jönnek elő a falból, a sivatagban pedig néhány vadászrepülőgép sorozza végig alkalomadtán a pályát. Az egyik pálya légterében néha megjelenik egy vörös tűzgömb és úgy tíz másodpercig ide-oda kering — ha sikerül egy találatot ebbe is bevinni, akkor az olyan mintha az ellenfélnek vertünk volna be egy nagyobb sallert (ha meg az ellenfél csap bele előbb, akkor a találat nálunk fog ülni).

Miután a ONE PLAYER GAME-ben begyakoroltuk a robotunk irányítását, válasszuk a TOURNAMENT-menüpontot. Itt már lényegesen érdekesebb lesz a feladat: egy teljesen lerobbant robotot fogunk menedzselni. A pénzdíjas összecsapásokért járó összeget felhasználva fel kell fejlesztenünk, és négy bajnokságban átvezetve el kell(ene) jutnunk a világbajnoki címig. (Érdemes a Jaguar típusú robottal edzenünk, mert — legalábbis kezdetben — ezt fogjuk irányítani.)

A pont választása után automatikusan betöltődik az a robot, akivel utoljára játszottunk. Ha ilyen még nincsen, akkor a NEW választásával új karriert kell indítanunk. Először adjuk meg a karakter nevét, válasszunk neki egy arcot, állítsuk be a nehézségi fokozatot, majd válasszuk ki melyik bajnokságban akarunk kezdeni. Négy különböző bajnokság van, amelyekben egyre nehezebb ellenfelekkel kell szembenézni. Először a 'leggyengébb', a *North American Open* ajánlott, mert a többiben nagyon gyorsan levernek és két meccs után finanszírozási problémák miatt véget is ér ígéretes pályafutásunk, és ilyenkor már nem nyújt sok vigaszt az sem, ha kiadják életrajzi regényünket "*Rozsdatemető*" címen.

Ezután a depóban leljük magunkat, ahol a felső részen látjuk a robotunkra vonatkozó információkat, alul pedig a parancsainkat adhatjuk ki. Az emelvényen tekereg a robot, jobbra van a típusa és a típushoz tartozó speciális támadási formák. A bal felső sarokban van a pilóta arcképe és a neve, alatta pedig a következő infok:

RANK: Helyezésünk a bajnokságban. Az első és a *War Invitational*ban 12, a másik kettőben pedig 28 induló van. Ha egy mérkőzést megnyerünk, akkor egy hellyel előrébb rukkolunk a rangsorban, és a következő mérkőzést mindig a rangsorban előttünk álló pilótával fogjuk vívni. Ha elvesztjük a meccset, akkor a következőn a mögöttünk álló pilóta lesz a kihívónk, és csak a legyőzése után játszunk az előttünk lévővel. Ha az első helyre kerülünk, akkor az adott bajnokságot megnyertük: robotunkat betolják a hangárba, a program kioszt nekünk egy kis bonuspénzt (az első bajnokságban 10.000 dollárt, a többiben egyre többet), és javasolja, hogy lépjünk tovább a következőbe.

WINS/LOSES: Az eddigi pályafutásunk alatt aratott győzelmek/vereségek száma összesen.

MONEY: Pénz. A legfontosabb. Ebből finanszírozzuk a pilóta kurzusait, a robot fejlesztéseit és a meccsek utáni karbantartását. A karbantartásra mindig tartalékoljunk pénzt, mert ha kiütnek bennünket és elfogyott a pénz, akkor a szerelők a vételárnál jóval olcsóbban eladják a robot valamelyik felszerelési tárgyát (ha nincs ilyen, akkor a következő két meccsig még kapunk hitelt, de ha azokat is elvesztjük, akkor a karrierünk véget ér). Kezdetben bőven elég egy ezres karbantartási tartaléknak, de egy ötös-hatos cuccokkal díszített robotnál már 4.000 dollár körül járhat egy kiütés utáni nagyjavítás. Pénzt szerezhetünk a meccsek közben gyűjtött bonuspontokkal, a meccsek megnyeréséért járó díjjal. Kezdetben ez is 1.000 dollár körül van, de minél előrébb jutunk a ranglistán, úgy növekszik a győzelemért járó díj is. Magasabb osztályú bajnokságokban nyilván nagyobb a gázsi, de

Szegény Vasedényt megpirítja ez a feldühödött olajkályha



ugyanabban a bajnokságban is a többszörösét kapjuk, ha már elég sok nyert meccset vívtunk idáig.

A bajnokság megnevezése alatt látjuk a pilóta három tulajdonságának (erő/ügyesség/állóképesség) kijelzését. Kurzusokon lehet fejleszteni mindegyiket.

A másik hat kijelző a robot hasonló tulajdonságainak fejlesztésére szolgáló felszerelések szintjét jelzi. Az ARM/LEG POWER/SPEED a kezek/lábak ereje/sebessége, az ARMOR a páncélzat, a STUN RES pedig a stabilitás. Felszerelések vásárlásával lehet fejleszteni őket.

Az alsó parancsmenü ikonjai:

NEW: Új játékos generálása. Már volt róla szó.
LOAD: Valamelyik kimentett karakter betöltése.
SAVE-elni nem kell, a program automatikusan minden meccs előtt menti az állást.
DELETE: A kiválasztott karakter törlése.
BUY: Itt lehet a megfelelő ikonra clickelve fejleszteni a robot tulajdonságait. A trikolorral átszinezhetjük a robot különféle részeit.
SELL: El lehet adni a BUY-ban megvett cuccokat. Nem tudom, mi értelme lenne... (**Azonkívül, hogy eladni jó — CoVboy**)
TRAINING COURSES: Itt lehet a pilóta tulajdonságait fejleszteni.
NEW TOURNAMENT: Átigazolás egy másik bajnokságba. Csak játék elején használjuk, de előtte nézzük meg, hogy megvan-e a szükséges nevezési díj, különben a program a legalacsonyabb osztályba tesz, és még a pénzt is lenyúlja.
SIM: A bajnokság egyik kiválasztott versenyzőjével játszhatunk edzőmeccset. Nem pénzdíjas, csak az önbizalmat növeli.
ARENA: A következő mérkőzés. A következő ellenfél mond még valami pökhendi ostobaságot, aztán kezdődhet is az összecsapás.

A bajnokságban az összecsapások csak egy menetből állnak — a győztes viszi a lóvét. Kiütés után a riporter értékeli a meccset, megnézhetjük a győztes csapásról készült fotót, majd az egyik szerelőnk fanyar humorral értékeli a ténykedésünket. A FINANCIAL REPORT-ban olvashatjuk a meccs gazdasági vonzatait (WINNINGS: a győztesnek járó díj, ha minket ütöttek ki, akkor nyilván nem jár egy cent se; BONUS: a meccsen kapott bonusokért járó pénz, de még a javítás költségét sem szokta fedezni; REPAIR COST: a kapott verés által okozott károk javításának díja; PROFIT: profit). Aki szereti a statisztikákat, az végignézheti, hogy a két fél hány ütést vitt be, mennyi volt ezek átlagos roncsolása, hány támadását hárították, mennyi a hatékonysága.

Ha már edzettünk valamit, akkor az első 2-3 meccset nem igazán nehéz megnyerni. Utána kezdjünk el mindenféle cuccokat vásárolni a robotunkra, valamint a kurzusokon fejlesszük a pilóta tudását is. Néhány kör után így leverhetjük az első helyezett bigyót is, ami leginkább a békebeli 'Pirx pilóta kalandjai' c. sorozatban feltűnt tángokádó vasalókra emlékeztet. Célszerű ismét ugyanebbe a bajnokságba benevezni, hogy a pénzdíjakból minél jobban felszereljük a robotot, és csak a második győzelem után próbálkozzunk magasabb szinten. (Bátrabbak mehetnek rögtön feljebb, aztán amikor jól leverik őket, akkor majd rádöbbennek, hogy mégis nekem volt igazam...)

Összefoglalva a dolgokat: igaz ugyan, hogy a játék nem olyan szép, mint mondjuk a RISE OF THE ROBOTS, viszont sokkal több ideig le tudja kötni az embert. (Más állatot nem próbáltam, leszámítva a kiskutyámat — annak meg nem tetszett, mert kivonult a szobából. Sebaj, holnap veszek egy aranyhalat...) A zene elég jó, a többi hangeffekt úgyszintén, szerintem nem egy rossz játék.

G-Spot

RISE OF THE ROBOTS



A kis Dorothy első találkozása a Bádogemberrel megrendíti hitét a világban

Talán a jó öreg 64-es BARBARIAN vagy FIST ihlethette azt a játékkategóriát, ami egyre nagyobb divatba jön manapság: 'Üsd-vágd!' (vagy 'Hajrá Fradi!') — így hívják ezt az emlekedett stílust, és egyik legújabb prominense a RISE OF THE ROBOTS. Rendkívül beteges. CD-sek előnyben, mert elméletileg arra jelent meg, de "24 órás preuser BBS-eken" (de szép kifejezés, most találtam ki) bóklászik egy preview is belőle, ami vagy 30 Mega, viszont inkább inview, mint pre-, mert minden benne van, ami a CD-s játékban. Amigán mindössze 12 lemez a kis csöppség. PC-n a multiörömhöz javasolt egy VESA-driver is (Amigán nélküle is megvagyunk, már csak azért is, mert hirtelen nem tudom, hogy hogyan sikerülne egy PC-s VESA-drivert betölteni Amigára). (**Akinek sikerül, az nyert egy előfizetési csekket — CoVboy**) Az úgynevezett 'játék' mindenkinek kellemes szórakozást nyújt, aki a szobamérlegre állva 40 kilót nyom, és sikoltva menekül, ha aluljáróban különféle jöttmentek pénzt és/vagy cigit tarhálnak tőle. A játékban talán lesz némi sikerélménye és senki nem tarhál a tápfeszen kívül semmit.

Az alkotók elképzelése szerint az introban valamiféle kerettörténetnek kellene kibontakoznia. Ezt sajnos ebből a három felvillanó képből nekem nem sikerült megfejtenem, a kísérőpüdert meg lusta vagyok elolvasni (jé, most látom, hogy a játék a POWERTOOLS dobozából került elő, akkor nem is igazán menne). Mindegy, a történet nem lesz igazán lényeges, hiszen mindössze arról lesz szó, hogy szét kell verni azt a bigyót, ami veled szemben van. Ha nem vered szét, akkor ő (vagy 'az') ver szét téged. Nem túl bonyolult az ügy.

Nyitás után beállíthatjuk, hogy egy vagy két játékos fog küzdeni, vagy az OPTIONS-be zuttyanva megadhatjuk a nehézségi szintet (DIFFICULTY), beállíthatjuk egy menet idejét (TIMER), a menetek számát (BOUTS) meg még néhány grafikus opciót, amit most nem sorolok fel, mindenki megnézheti saját maga.

Két játékosnál megadhatjuk, hogy a cyborg ellen milyen életformával akar játszani a másik játékos, egy játékos választásánál pedig a MISSION BRIEFING-gel sorozatot, TRAINING-gel edzést indíthatunk. Mindkettőben hat különböző életformával mérhetjük össze a kurzorbillentyűkre és a 'CTRL'-ra alapozott tudásunkat, a kettő között mindössze annyi a különbség, hogy tréningnél még van is valami esélyünk. Sorozatnál már az első Loader is rendszerint szanaszét ver bennünket. Ha valaki nagyon kiváncsi az ellenfelek harcmodorára, akkor a demoban (ne piszkálj semmit bejelentkezés után) végignézheti őket. Ettől persze nem lesz előrébb. A játék jó nagy feneket kerít egy-egy összecsapásnak: előtte mindig különféle infókkal bombáz minket a soron következő ellenfél különféle adottságait illetően, úgymint intelligencia, harci képességek, stb., aztán már jön is a nagy csúnya izé.

Sok leírnivaló ezek után már nincs a játékon. Ja, esetleg még szolgálhatok ilyen infoval, hogy ha levered az egyiket, akkor jön a következő. Gondolom, ezzel nagy okosságot árultam el...

A grafikai kivitelezés elképesztően profi, bár a cyborg animációja kissé futurisztikus. A hangról nincs mit mondani: az introban kapunk egy pár másodperces digit Brian May egyik gitárnyúzós számából (ennél azért jobbakat is termelt...), a továbbiakban a háttérben búgó valamin, illetve a 'dirr'-eken és a 'durr'-okon kívül semmi. Legalább egy lelkesítő indulót azért gyárthattak volna hátterzenének! (Mondjuk lehet, hogy van valami zene, csak Müller Péter a magnóból túlüvölti.) Vagy átírhattak volna egy Split of Seconds vagy Cassandra Complex-számot — mondjuk a 'Crime wave'-et vagy a 'Night falls over Europe'-ot. Na, az lett volna csak a csudaszép! (Erről jut eszembe: Örkény, hozd már vissza a kazettámat!) (**Felkérem a t. Szerző urat, hogy e-mail levelezését lehetőleg ne újságunk szűkös keretei között intézze! — CoVboy**)

A játék nagyszerűen alkalmas arra, hogy levezesd feles energiáidat, ha mondjuk a főnököd azzal bízott meg, hogy ugyan szerkeszd már ki ezt a harminchét táblázatot. Tanulmányaikat végző játékosok pedig tréfás matematikai vagy fizikai példák megoldását helyettesítő tevékenységként használhatják. Most már csak az a kérdés, hogy ha a Mirage-nál ilyen grafikai megvalósításra képesek, akkor miért nem gyártanak inkább egy JÁTÉK-ot?!

G-Spot

System Shock

Azért sem fogunk beszélni arról, hogy mennyi új stuff cyberpunkoskodik, még akkor is, ha egyáltalán nem jellemző rá a megfelelő környezet. Főleg bevezetőben nem. A cyberpunk téma már-már banálissá válik, és ilyen megemlítést meg sem érdemel. Inkább beszéljünk itt arról, hogy egy sci-fi undorworld látott világot, és — kisebb hibáitól eltekintve — azért elég kellemes időtöltés.

Ami negatívum, hogy Originék nem hazudtolták meg magukat: majdnem minden egyes újabb játékukhoz egyre magasabb kategóriájú gép szükséges, és ez a SYSTEM SHOCK esetében sincs másképp. Az, hogy a megadott minimum még mindig 4 mega RAM, 386DX, az egy dolog, de hogy ezzel a programmal 486DX40 alatt és 8 mega memóriával egyáltalán nem érdemes játszani, az tény. Higgyetek nekünk, és ha valaki akart szép System Shock-képregényt látni, az csak próbálja ki 386DX40-en a játékot. A képfrissítés kb. 1 kép/másodpercet is elérheti, 8 mega RAM mellett, és amíg valamilyen gyorsítószerszámot nem szerzünk be, a játékot csak futva (SHIFT) ajánljuk. Ezenkívül az átlagosnál jóval fagyásveszélyesebb, már ha egyáltalán hajlandó elindulni a gépünkön.

Alaptörténetünk, hogy egy kis éjszakai kihágás miatt néhány marcona biztonsági ember a Trioptimum cég egyik fontos emberéhez, Diegohoz visz, akinek egy kis feladatot kéne megoldanunk. Ezért cserébe nemcsak hogy elengednek, de még egy kafa pótlást is beépítenek az agyunkba, amit mellesleg sem a dohányzás, sem az alkohol nem képes megrongálni. Sokan feltehetik azt a találó kérdést, hogy akkor meg mi értelme van az egésznek, de további részletekbe addig nem akarunk bocsátkozni, míg hasonló implantációval nem rendelkezünk.

A sztori megtekintése után az indítás előtt dönthetünk a játék nehézségéről, akár külön beállítva a fokozatot olyan részekkel kapcsolatban, hogy harc, cybertér vagy fejtörő.

A harc részt a 0. fokozatra téve a harc egyátalán nem lesz valami izgalmas, úgy is mondhatnánk, hogy meg lehet róla feledkezni, mert mindig mi lőhetünk először, és minden lövésünk vagy ütésünk azonnal halálos, akár ólomcsővel, akár plazmapuskával támadtunk. Ezért még a manuális tekintetben legügyetlenebb játékosoknak is inkább az első fokozatot ajánljuk, hogy legalább egy picike izgalom legyen cybertéren kívül is.

A cybertér rész beállítása csak az időlimitet és az ellenfelek szívósságát változtatja. Nulladik fokon mindig mi támadhatunk először, de azt sose feledjük, hogy cybertérben általában nem elég egy lövés egy ellenfélre, és az aknák ugyanúgy szétcincálhatják a PERSONAL INTEGRITY-nket, mint a 3. fokozaton.

A sztori szintjét is be lehet állítani, ebből a 0. fokozat elég felesleges, mert akkor semmi ötlet nincs, csak mennünk kell egyre feljebb és feljebb, majd a végén a cybertérben szétlőni Shodant. Az első fokozat kicsit le van egyszerűsítve feladatok szempontjából, a második már maximális, a harmadik pedig még időkorlátot is tartalmaz, ekkor a kép bal felső sarkában egy TIME REMAINING felirat mutatja az adott feladat megoldásához még rendelkezésre álló időt.

A fejtörőkről csak annyit, hogy egyik sem túl nagy eresztés, mindig egy-egy ACCES PANEL megoldása a feladat, amely két típusba sorolható. Van olyan, amikor több drótot megfelelő helyekre kell bedugdosni, aztán van olyan, ahol kis ikszeket kell keresztekké kapcsolni, így érintkezésbe hozni a panel két végét. Mi a szórakozás kedvéért nem kapcsoltuk ki, de amúgy felesleges, főleg ha van elég LOGIC PROBE nevű tárgyunk (ennek segítségével azonnal megoldódik egy panel fejtörője).

A játék kezelése nem okozhat túl nagy problémát. Erre figyeltek a programkészítők is: elindítás után azon nyomban a nyakunkba zúdítanak egy nagy adag infót a képernyő egyes részeinek funkciójáról. A használható billentyűkről is kérhetünk segítséget, sőt, még egy kis online tanácsadást is bekapcsolhatunk az 'ALT+H'-val. Ez ha másra nem is, de arra jó, hogy megmutatja a rejtett ajtók elhelyezkedését.

Egyetlen mozgásforma, amiről nem ír a program, az a létramászás, amit nekünk ugyan néha sikerült előidézni, de tudásunk mégsem biztos. Próbálkozásaink nagyobbik részében a 'SHIFT+előre+SPACE' szerepelt, miközben fejjel pár méterről a létra felé fordulunk.

A címképernyő ígéretesen depresszív játékot vetít előre



Egészen pompásan illesztették a játék környezetét, történeti hátterét a kezeléshez, és nem illene elhallgatnunk, hogy — ha informátorainknak hinni lehet — a SYSTEM SHOCK-hoz egy 3D sisak illesztését is belekalkulálták a programozók.

Főszereplőnk látóterébe egy agyi beültetés során sikerült pár kisebb képernyőt beszorítani, kettőt a szélére és egyet közéjük. Mindegyiket lehet átkapcsolgatni a közelükben elhelyezett gombokkal, így az oldalsó képernyőkön nézhetünk automata-térképet, jelmagyarázatot, tárgyakat, lőszerraktárunkat, sőt üzeneteket is. Középen tárgyaink és információink listái között válogathatunk.

Az MFD-k felett mindkét oldalon azokkal a herkentyűkkel játszogathatunk, amiket a játék során összelopkodtunk. Itt lehet ki-be kapcsolgatni az egészképes játékmódot is. A felső részen is van két érdekes dolog: az egyik a helyzetünket mutatja, miszerint állunk, guggolunk, fekszünk vagy oldalra dőlünk-e, illetve az energiapajzs rajtunk van-e vagy sem. Itt lehet beállítani és ellenőrizni fejünk és szemeink állását is. Ettől balra van az ún. biométer, ahol meg lehet nézni fáradtságunk (piros), energiafelhasználásunk (kék) és fertőzéseink (radioaktív vagy biológiai) mértékét. Utóbbiaktól csak akkor kell félni, ha túl magas szintet érnének el. Idővel teljesen meggyógyuinak. A fáradtságot főleg ugrálással lehet fokozni, de a rohangálás sem tesz neki túl jót.

A kép jobb felső sarkában a két csík közül a piros az egészségünket, a zöld az energiánkat mutatja. Ha az egészség fogy el, akkor attól függően, hogy a szinten mire van a regenerációs kamra beállítva vagy vége a játéknak (mert cyborg átalakításra volt kapcsolva) vagy újraéledünk a kamrában (ha már előtte átkapcsoltuk). Egyébként a halál és újraéledés csak a végső pontszámunkat befolyásolja. Az energiát vagy elemmel (kék vagy piros-sárga nikkel-kadmium elem) vagy energiapótló-állomásról tudjuk pótolni. Az utóbbi utántöltésére hosszasabban kell várakozni. Az elemes módszert ajánljuk, mert találtunk hozzá egy szuper cheatet is, ami működik (merő véletlenből jöttünk rá): vegyünk egy elemet a pointerre, egyet pedig tegyünk a földre. Kattintsunk a kezünkben lévővel a földön heverőre, és így az energia is töltődik, az elem pedig nem merül le...

A játékban több problémát kell egymás után megoldanunk, időközben felfejleszteni fegyvereinket, és kisebb extra tárgyainkat. Először talán az lenne a legjobb, ha az összeszedhető tárgyak ismertetését tekintenénk meg.

Kezdjük a leghasznosabb fajtával, a fegyverekkel. Sajátos szabály, talán minden scifiben, hogy minél vadabb a neve, annál pusztítóbb, tehát egyfajta név-halálosztás párhuzam állítható fel: a kozmikus rombolósugár például jóval veszélyesebbnek hangzik, mint a baseball-ütő, de azért az ionágyú sem kutya. Folytathatnánk a sort a protontorpedó, a plazmavető, a lézerkard, a neutronpajzs vagy akár a kvantumszaggatóval is. Mindez valószínűleg a legtöbb embert egyátalán nem zavarja, az igazság azonban az, hogy az ilyesfajta játék tervezőit ebben a témában legtöbbször egyátalán nem a tudományos igény vagy hasonló hóbortok vezetik, hanem a jó hangzás.

Jónéhány töltényként energiát használ, a fegyvereknek másik részébe pedig többféle töltet is használható. Mi a legjobban használható fegyvernek a PLASMA RIFLE-t, a plazmapuskát találtuk, ám a robbanólövedékes fegyver (RAIL GUN) sem rossz, csak vigyáz-

zunk arra, hogy hova lőjük. A játék elején ajánljuk a lehető legtöbb muníciójú, mégis hatásos fegyvert. Ilyen például a pisztoly vagy a tüvető, de vigyázzunk a MAGPULSE-ra, mert csak robotra vagy cyborgra hat, élő szervezetre (pl HUMANOID MUTANT) nem. Az energiatöltetet használó fegyverek legtöbbjénél a tárgynéző MFD-ben olyasmiket láthatunk, hogy OVERLOAD, meg HEAT. Ez azért van, mert lövéseink nem csak energiát fogyasztanak, de a fegyvert is melegítik. Az OVERLOADdal több bet lőhetünk egymás után, de megeshet, hogy túl melegre sikeredik a fegyver... A többi lőszeres fegyverből a lőszert a kis piros háromszögre klikkelve szedhetjük ki, ez pl. a RAIL GUN esetében hasznos, ha nem akarunk több ugyanolyan fegyvert cipelni (márpedig ne akarjunk), de a lőszer fontos lenne.

Hasznos pusztítószerek a robbanóanyagok is. Robbantás előtt kattintsunk rá az alul, középen lévő tárgylistán a megfelelő bombára, így az kezünkbe ugrik, és már lehet is hajítani. (Egyébként érdekes lenne eljátszani a gondolattal, hogy vajon mit tudna tenni a regeneráló-kamra, ha valaki olyanba lőnek egy jó durranósat, akinél legalább 40 repeszgránát, 20 akna, 30 támadógránát, 12 nitrocsomag és 5 EARTH SHAKER van, a gázbombáiról nem is beszélve...)

A gránátok közül néhányat időzíteni is lehet, ennek maximális idejét, illetve robbanásuk erősségét is figyelembe véve a következő sorrendben említenénk meg őket: repeszgránát (FRAG), NITROPACK, és EARTH SHAKER. A legjobb, azonnal robbanó gránát a CONCUSSION GRENADE, ami akár a mi életerőnkből 6 csíknyit is levesz (a NITROPACK mindössze hármat). Az EMP gránát különleges eset, ugyanis nem okoz egészségvesztést, de elektromos zavarokat kelt, így robotok ellen valószínűleg jól használható. (Őszintén szólva, még sosem próbáltuk.)

Hasznosak lesznek a különféle tuningolók, itt PATCH-nek hívják őket. A STAMUP rövidítésű egy időre akár a 100% fáradtságot is nullára csökkenti vissza, majd a hatása elmúltával maximum fáradtságot okoz. A SIGHT ENHANCER segítségével sötétebb helyeken is jól látunk, de később egy ideig minden sötétebb lesz. CRAZE HALLUCINOGEN-t használva szépen összekeverednek a képernyő színei, ezen kívül más hasznát még nem láttuk. A MEDIPATCH meggyorsítja a gyógyulási folyamatunkat. Ne türelmetlenkedjünk, mert a hatás kifejtéséhez várni kell egy keveset. A REFLEX-szel gyorsabbak leszünk (hatása elmúltával természetesen lassabbak), a GENIUS-szal a különféle fejtörőket oldhatjuk meg hamarabb, a UNIVERSAL DETOX-szal pedig mindenfajta nyavalyát, és a tuningolók mellékhatásait távolíthatjuk el.

Innen-onnan felszedhetünk néhány extra tárgyat is, ami jóval kényelmesebbé teszi életünket. Később ezeknek újabb és újabb verzióit is beszerezhetjük.

A NAVIGATION & AUTO MAPPING UNIT-tal állandóan rajzol nekünk térképet, miközben a főképernyőn az égtájak rovátkolását láthatjuk. Későbbi verziói segítségével távolabbi helyeket is letérképez, és a térképen külön tudja jelölni a sugárzásveszélyes részeket vagy a biztonsági kamerákat, robotokat.

A SENSAROUND MULTIVIEW-val alul megjelenik az is, amit igazából nem láthatnánk: verziótól függően vagy csak a hátunk mögötti rész, vagy az oldalsó részek is. Verziójától függ az újabb képvétel gyakorisága is.

A LANTERN jó szolgálatot tehet a felsőbb szinteken, ahol a gammakorrekciós "trükk" már nem lenne elég. Többféle fényességi fokozatot is be lehet állítani a tárgynéző MFD-ben ha ezt választod ki, ami persze más energiafogyasztással is jár.

INFRAVIEW használatát csak a legsötétebb helyeken ajánljuk, mert sokat fogyaszt, és mellesleg fekete-fehér képet is ad.

Az energiapajzs, aminek szintén lehet fokozatát állítani, a különféle ütések és robbanások ellen véd.

A BIO-MONITOR segítségével számadatot ad a jelenlegi egészségi és fáradtsági állapotunkról.



Na, mit mondtam?! Már meg is jelent két rendkívül sötét alak!

A JUMPJET fogyasztja talán a legtöbbet. Ez egy olyan surranó, amely szereti, ha hatkilós súlya ellenére a gravitációnak fityiszt mutathat, és viselőjét a levegőbe emelheti.

A görkorival elérhetjük a tűrhető sebességű mozgást a játékban, a kettes számú verzióba pedig egy kis rakéta is be van építve, így — tetemes villanyzaba mellett — széisebesen tudjuk vele végigröpülni a folyosókat. A manőverezés így egy kicsit nehezebb, és emberünk magassága is megemelkedik.

Az adatolvasó segítségével elolvashatjuk az úton-útonfélen talált naplóbejegyzéseket (LOG), az időközben távolról kapott leveleket (E-MAIL) és a cybertérből összeszedett adatokat (DATA).

Az ENVIROMENT SUIT segítségével energiáért cserébe mérsékelhetjük a sugár- és biológiai fertőzést. Minél jobb a modell, annál több sugárzást tud elnyelni.

A célzórendszerek segítségével kis keretet állít a közeli ellenfelekre, verziótól függően az ellenfél távolságát és épségét is kiírva.

A játékban a cyberteres rész is elég fontos szerephez jut. A cybertérbe az ún. CYBERJACK-ek, vagyis a cybertér terminálokból léphetünk be, amelyek elszórva találhatók a szinteken. Ilyenkor átvált a képernyő egy vektorgrafikás helyszínre, a mátrixra. Természetesen még a normális képfrissítésnél is jóval lassabb, ez az egész játék leggyengébb része. A mátrixban különféle szoftverek segítségével küzdhetjük le mások szoftver-jelenlétét, különféle őreit és aknáit. A tájékozódásban navigációs nyilak segítenek, eltévedni nem könnyű.

Több fontos szoftvert említenénk meg. A PULSER-rel lehet lelőni az ellenséges őröket (CYBERGUARD, CYBERDOG, CORTEX REAVER). DRILL-lel törhetjük meg a jegeket (csillag alakú micsodák), hogy megszerezhessük az adatot vagy proggit, amin ülnek. DECOY-jal az ellenséges támadások ellen védjük magunkat, kissé más módon, mint a CYBERSHIELD-del. TURBO-val a mozgásunkon gyorsíthatunk, RECALL-lal pedig a kiinduló cybertér kapuhoz térünk vissza.

Van még egy spéci poén, a GAMES szoftver. Ezzel normál üzemmódban (nem cybertérben) játszhatunk a klasszikus asztaliteniszszel vagy egy (számunkra) újabb angolnavadászattal. Roppant igényes kivitelű játékok, a negyvenvalahányadik században ilyen kinézetű stuffokkal fognak majd játszani...

A cybertérben érdemes lenne még megemlíteni a piros kereszteket, ezek felhasználásával a PERSONAL INTEGRITY kicsit visszanő, ha már vesztettünk belőle. A nyalóka alakú dolgok és a háromszögekkel körbevett téglalapok kisebb infókat adnak, a kis gúla végű téglatestekkel pedig különféle ajtóvédelmeket kapcsolhatunk ki-be. A cybertérből úgy juthatunk ki, hogy ha a sokfajta háromszögből álló ellipszisnek rontunk neki.

Össze lehet szedni még FIRSTAID KIT-eket is, ezekkel rögtön maxra megy vissza egészségünk, a többi összeszedhető tárgy pedig vagy használhatatlan (ezeket liftezés után el szokta távolítani, pl. üdítősdoboz, Abe Ghironon kívül az összes többi ember feje, karja, egyéb tagja, stb) vagy külön fogjuk még említeni az egyes szinteknél.

Az első szinten, ahol kezdünk, meg fogjuk tudni első feladatunkat, ami abban áll, hogy süssük el a feltöltés alatt álló lézert, ami éppen a földre irányul, de úgy, hogy közben fel vannak húzva a pajzsok. A pajzsok felhúzásához először is meg kell szereznünk egy izotópot, majd beadni egy gépnek egy kódot, ami megengedi, hogy felhúzott pajzs mellett is lőhessünk lézerrel.

1. SZINT: KÓRHÁZ

Majdnem féléves kóma után ébredünk fel egy Jupiter körüli bányászati bázison. Legelőször szedjünk fel néhány induláshoz elengedhetetlen cuccot a balra nyíló ajtó mögül. Nézzük meg az aktatáskát is, így hozzájuthatunk többek között egy SYSTEM ANALIZER-hez (ezt megnézhetjük, ha kíváncsiak vagyunk néhány unalmas és felesleges adatra), egy ólomcsőhöz (első fegyverünk), egy adatolvasóhoz, egy kódkártyához, valamint egy navigációs egységhez.

Induljunk ki a másik ajtón. Ezen a szinten feladatunk a lift elérése, amihez előbb a biztonsági szintet kell lenullázni. Az 1-6. szinten mindenhol meg kell találnunk a számítógép egységeit, az ún. NODE-okat, amelyeket szétrombolva a biztonságiszint nulla százalékra visszaesése mellett megtudhatunk egy-egy számot is egy közeli képernyőről, amikből a reaktor beindításához szükséges kód áll össze. A biztonságiszint csökkentését egyébként biztonsági kamerák ütlegelésével is elérhetjük, csak sokkal lassabban, hiszen egy kamera szétcincálása kb 1-2%-os szintcsökkenést idéz elő. Sok ajtó is csak akkor nyílik, ha ez a szint már elég alacsony. Az ajtóknak egy másik része különféle kódkártyákkal nyílik, a harmadik részük pedig cybertérből. A legritkább fajta az, ami gombbal (azt már mondanunk sem kell, hogy a gomb mindig az ajtó túloldalán van...).

Ellenfeleink kezdetben néhány Serv-bot, majd utána tömegével jönnek a Humanoid Mutantok. A robotok nagyon gyengék: egy ütéstől már ki szoktak feküdni, és csak közelről tudnak támadni. A mutánsok is csak kézzel tudnak minket bántani, de már kettő vagy valamennyivel több sikeres ütéstől hullanak csak el. A központi gyűrű körül már találkozhatunk néhány fura szerzettel (Hopperek), és pár kevésbé furcsa, de távolról is pisztollyal lövöldöző Cyberdrone-nal vagy Cyber Assassinnal. Rajtuk kívül egy egész darab Cyber Warrior is szolgálatban van.



Ez itt a 'Han Solo alsógatyája' c. film promóciós posztere

Ez a szint jóval hosszabb lesz, mint a többi, főleg ha egyben ez az első ismerkedés is a játékkal. A leírásban csak fontos helyeket említünk meg. Térképeket nem készítettünk, hiszen a játék is csinál egész jókat, azonkívül egészen jól el fogjuk tudni magyarázni a helyszint anélkül, hogy két oldalt kéne pazarolnunk a térképekre.

A kiindulási helyről kilépve egy nagyobb terembe érkezünk, amelyiknek a DK-i sarkában van egy hasznos doboz, benne tűvetővel és néhány gránáttal. Ebből a teremből mehetünk nyugatra, ami egy nagy zsilippel van lezárva a központi gyűrűhöz vezető folyosótól. A délkeleti sarkában a kapcsolót bizergáljuk meg, és így egy kis útrövidítésre kapunk lehetőséget (a délnyugati sarokból indulva). Az innen keletre nyíló gránátraktárat csak kódkártyával érhetjük el.

Északra kinyitva a zsilipet, arra a folyosóra juthatunk, ahonnan elérhető mind a négy szektor a szinten. Ennek a folyosónak a délnyugati sarkában van egy terem, ahol egy SENSAROUND van egy mutáns társaságában. Ettől az ajtótól északabbra lévő ajtón keresztül északra menve eljuthatunk a szint cybertér-termináljához. Az első szint cyberterében először ismerkedjünk a környezettel, majd induljunk el a cyberfolyosón, és a következő helyszínen vegyük fel a DECOY-t. Onnan továbbmenve pedig a cybertéri zárakat nyithatjuk ki, amelyek egy olyan termet rejtettek, ahova a MAGPULSE-ért érdemes lesz bemenni.

A kinti folyosón északra tartva a nyugati falon van egy titkos ajtó, egy villanykapcsoló és pár MEDIPATCH. Innen keletre le lehet ugrani egy mutánshoz. Legyőzése után két SIGHT ENHANCER és egy újabb tűvető+töltény tulajdonosai lehetünk. A folyosón keletre menve elérjük a központi gyűrűt. Innen délre van a Gamma, keletre a Béta és északra az Alfa negyed. A körgyűrű körül egyik helyen egy titkos ajtó van a padlón (délkeleti oldala felé), a délnyugati oldalon pedig egy energiatöltő- állomás, ami csak a biztonsági szint lecsökkentése után hajlandó naftát adni.

Először a gamma, tehát a déli negyedbe induljunk. Itt rögtön bemehetünk egy olyan szobába, ami tele van mindenféle undorító bacikat meg egyéb apróságokat tartalmazó hordókkal, azonkívül megtudhatunk egy kódot egy délebbre levő ajtóhoz (nekünk 705 volt). A kertes részbe érve találhatunk egy újabb fegyvert, SPARQ-ot, ami energiával működik. A délkeleti sarokban lejáratot találhatunk a szerelőaknába, de ott semmi érdekes nem volt. Egyébként ebben a teremben ajánlunk átjárást keresni a kiindulási részekhez is.

A legdélebbi teremben hulla hátán hullát láthatunk, és egy elfekvőben lévő aktatáskában két kódkártyára lelünk. Erre kereshetünk átjárót a Béta szektorba, ahova a főbejárat jelenleg le van zárva.

A radioaktív mezős szakadék előtt keressünk egy kapcsolótáblát, amit megoldva egy energiahíd nő ki a szakadék egyik partjából, és így már sugárdózis nélkül futhatunk tovább a Béta szektor felé. (Aki szeret kockáztatni, annak elmondjuk, hogy odalent található egy-két hasznos szerkó, északra egy FIRST AID KIT, keletre egy darab elem és gránátok.) Az átkelés után keressünk egy másik hídkapcsolót, és máris a Béta szektorban érezhetjük magunkat.

A folyosón nyugat felé sétálva egy kapcsolóba botlunk, majd néhány magasfeszültségű cyborg után egy olyan helyre érünk, ahol lehet dél felé menni, tovább nyugatra és leugrani. Odalent egy védett kapcsoló be-, és pár robot lenyomása után ugyan nem történik sok változás a program menetében, mégis mindenki érezheti, hogy ez kellett a lelki egyensúlyhoz.

Ha nem ugrunk le, hanem délre megyünk tovább, akkor egy kisebb lifttel a nagyobb lifthez érünk, ami addig nem használható, míg a biztonságiszint nem nulla.

Abban az esetben, ha utunkat tovább folytatjuk nyugat felé, a regenerációs szobát állíthatjuk vissza cyborggá alakításról gyógyításra, feltéve hogy meghúzzuk a kart. Ezután egy jó kis tömegbunyós sor következik, ahonnan két elágazás is vezet északra, egy pedig délre. Az első északi elágazással egy kis gyilkolászás után egy ún. BIO-MONITOR-t találunk, a másodikba bemenve pedig hamarosan ráakadhatunk a szint erősjanijára, egy Cyborg Warriorra. Tőle északra vannak a számítógépek node-jai, délre pedig egy egyes verziójú görkori.

Ezen a szinten más dolgunk nincsen is, csak felkeresni a liftet, és kiválasztani a második szintet.

2. szint: Kutatás

Itt meg kell szereznünk az x-22-es izotópot, majd lejutni a reaktor szintre. A liftből kiszállva induljunk el egy kis nyugati séta után északra, aminek a legeslegvégén a keleti fal mellett van egy energiatöltő-állomás. Útközben jópár Maintenance Robottal kell megküzdenünk, mindegyik őrizget magában néhány darab elemet is.

Az északi folyosóról visszatérve folytassuk utunkat dél felé. A lift felé leágazás utáni első ajtó mögött pár gázgránátot vághatunk zsebre, ettől kicsit délnyugatabbra, egy GROUP-4 és egy ENG kártyát. Menjünk még délebbre egy nagyobb teremig, majd onnan keletre, azután északra, és máris megjavítjuk a szint regenerálókamráját.

Az előző nagyteremtől délkelet felé indulva egy újabb terembe érünk. Innen északra kell menni az X-22-es izotópért, természetesen kisebb radioaktív sugárzás elviselése mellett. Az északkeleti ajtót használva egy fontos folyosóra érünk: az egyetlen, ajtó nélküli déli leágazásban sok-sok node-ot találunk. A rutinos játékos rögtön elkezdi őket csépelni, de legyünk rá felkészülve, hogy hamarosan pár robot is csatlakozik a harchoz, természetesen a gép oldalán. Errefelé van a második számú lift is, amivel a reaktorhoz vagy a harmadik szintre juthatunk el.

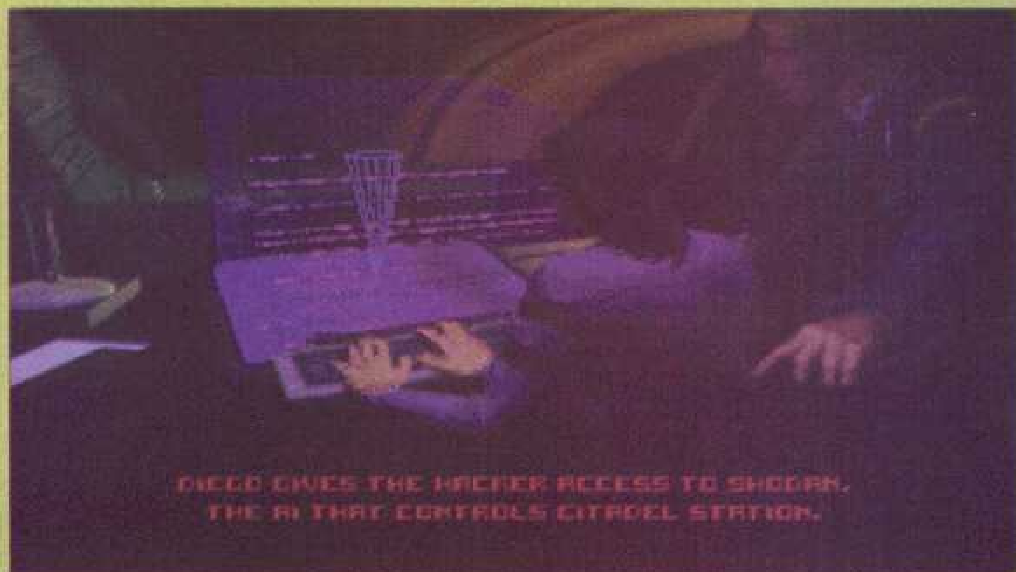
Az első lifttől nyugatra egy központi épülethez érünk. Ennek a központi épületnek a két oldalán van egy-egy hasznosabb helyszín is. A nyugati oldalon, középtájt kisebb gombnyomogatás és karhúzogatás után gránátok tucatjaival tömködhetjük tele hátizsákunkat. A keleti oldalon egy teleportlemez van, aminek segítségével a központi épület egy lezárt szárnyába tudunk bejutni. Itt sajnos nem túl sok érdekes kacatot ejtettek el az elődeink, de azért érdemes próbálgatni a teleportálgatást.

Menjünk nyugatra (egyébként a központi épülettől délre van egy titkosajtó, amin keresztül eljuthatunk a fontos déli folyosóra). Jó nagydarab Security-1 robot elpáholása következik, majd fosztogatás. Miután kiértünk oda, ahol észak-dél irányban kettéválik a folyosó, induljunk el délre, ameddig csak lehet, egészen a könyvtárig.

A könyvtárba jutáshoz színes drótokat kell megfelelő helyekre dugdosni, majd odabent megláthatjuk azt a keresett kódot, aminek segítségével a lézert felhúzott pajzs esetén is ellőhetjük.

Itt található egy célzórendszer is, azonkívül egy cyberjack. Ebből a cyberjackből nem jut

Itt két ciberepunk azt keresi, hogy hova lett a tegnapról megmaradt cyberleves



hatunk túl sok érdekes dologhoz: néhány unalmas adat, azonkívül a GAMES szoftver.

Van egy másik cyberjack is, a könyvtártól északra, a keleti irányú leágazás fölött, a keleti oldalon. Ide a terminálon kívül még egy SCI kódkártyáért is érdemes benézni. Ha valakinek szüksége lenne pár DETOX-ra, akkor a folyosó legészakibb részén őriznek egy-kettőt.

Az SCI kódkártyával már bejuthatunk a központi épületbe, ahol egyedül a lézer irányításáért felelős gomb fontos. Ezt egyelőre ne durrantsuk el, mert a Föld lakosságának megtizedelését így mi kezdjük el SHODAN helyett. Van ezen a helyen pár energiaszívó-akna is, amik lehetetlenné teszik a jumpjettelést.

Nézzünk le a reaktor szintjére, hogy felvonhassuk a pajzsot. A kettes számú, déli liftet használjuk.

Reaktorszint

Valami belső ösztön azt sugallja, hogy ezen a szinten találhatjuk az űrbázis reaktorát. Azonkívül itt lehet feltölteni a pajzsot, valamint a pajzslövést engedélyező kódot is itt kell beadni.

A lifttől nem messze találhatunk egy kisebb bejegyzést térképpel. Induljunk el kelet felé, és amint a délkeleti sarok nagyobb termébe érünk, kapcsoljuk át a regeneráló-kamrát gyógyításra. Ennek a teremnek az északnyugati sarkában van egy fegyverraktár, ahova a bejutáshoz egy SEC kártyára is szükségünk lesz. Ettől az ajtótól délebbre nyílik a kezelési részleg, amiben egy azonnal maxra gyógyító ágyszerűségen kívül radioaktivitást kezelő kamrára is lelünk.

Innen lehet észak felé átjutni egy összekötő folyosóra, ahonnan már a reaktorba is bemehetnénk, ha a zsilipei nem belülről lennének zárva. Innen keletre indulva egy másik folyosóra érkezünk. Az északi oldalon van egy lyuk létrával, ami egy gyors lejáratot is biztosít a reaktorhoz, a folyosó délnyugati részén pedig azt a helyet találjuk, ahol az izotópot be lehet helyezni, és a pajzsot felhúzatni. Ettől a teremtől kicsit északabbra van egy kisebbfajta CPU egység — ha valami jót akarunk cselekedni, sózzunk oda neki egyet.

Folytassuk utunkat a másik összekötő folyosón (ami innen keletre van). Amikor egy kiszélesedéshez érünk észak felé indulva, keletre egy cybertér terminálhoz vezető ajtót találunk, észak-északnyugatra pedig hamarosan elérjük a helyet, ahol a pajzslövést engedélyezhetjük. Az itteni cybertérben csak egy felesleges adattömböt tudtunk beszerezni.

Az észak-északnyugati irányba indulva találhatunk egy süllyedéses részt, ahol egy TURBO BOOSTER v2 szeretne karmaink közé kerülni.

Nézzük meg mi van az újabb, északnyugati folyosón. Mielőtt belépnénk a déli oldal második ajtaján, készüljünk fel rá, hogy egy itt Shodan egy előre elkészített csapdába szeretne minket csalni.

Onnan induljunk tovább délre, aztán délnyugatra, és elérjük a helyszínt, ahol egy kis liftezés után beüthetjük a lézerlövést engedélyező eljárás kódját (ezt a 2. szint könyvtárában tudhatjuk meg, nekünk 199 volt).

Ezen a szinten jelenleg más dolgunk nincs, de hátha valaki a reaktort is fel akarja robbantani, ha már itt jár. **(Kis szorgos — CoVboy)** A bejutáshoz az egyik mód a már említett létrán, a másikhoz előbb a legészakibb kis labirintusba kell eljutni, majd onnan délre. A labirintusba kétféle módon is bejuthatunk: az egyikhez a cybertér terminálját tartalmazó szoba ajtajától északra lévő titkosajtón kell átsurrannunk, a másikhoz egy még északabbra lévő (titkos)ajtó mögött kell újabb titkosajtót keresni. A reaktorba ne nagyon menjünk ENVIROSUIT nélkül, mert a sugárzásszint hamar felugrik, és a DETOX pirulákból sosem elég.

Menjünk a négy piros hasábbal jelzett mag közepére, ott nyomjunk le egy gombot. Ekkor a lift beindul, és odafönt csak be kell egymás után kétszer ütni azt az indítókódot, amit az első hat szint (nem számítva a reaktor) komputerszobájában láttunk (szintenként egy-egy számot).

Ha a pajzsot felvontuk, az engedélyező kódot (nem a reaktor-robbantóra gondoltunk) beütöttük, menjünk vissza a második szintre, és ott lőjük el a lézert. Paff, vége az első résznek! Kapunk pár levelet, melyek szerint feladatunknak még messze nincs vége.

Shodan az űrállomást elindította a Föld felé, ahol elereszteni készül csodálatos mutánsait és vírusait.

"Ezt nem hagyhatjuk!" — kiált fel a lelkiismeretes játékos. A megoldáshoz előbb a hatos szintre kellene jutnunk, ami azért még odébb van. Addig is, kapunk egy másik hívást az ötös szint ellenállóitól, hogy nem ártana segítenünk nekik: egy szörnyű Cortex Reaver mészárlását kellene megakadályozni. Ez is arrébb van, mert a harmadik és negyedik szintet sem árt átnéznünk.

3. szint: Karbantartás

Kezdetben csak egy kisebb részével kell foglalkoznunk, igazi szerepe csak a szintek közti teherliftnek és egy klassz ENVIROSUIT-nak lesz. Utána le kell jönni majd újra, javítgatni az addig zárt negyedekben, de nagyobb rohangálásra akkor sem lesz szükség.

Ahogy kilépünk a liftből, előttünk áll a központi épület, benne egy teherlifttel, ami felvisz a negyedik és ötödik szintre is. A lifttől délkeletre van a Maintenance Office, de a legfontosabb részébe a bejutást egy retinaellenőrzés gátolja meg. Ehhez mi másra, mint egy levágott fejre lesz szükségünk, amit a lifttől nyugatra találhatunk. Odabent lesz egy ENVIROSUIT v2 egy vérszomjas robot felügyelete alatt. A szint központi folyosójának északnyugati sarkában van egy energiatöltő-állomás, az északkeletiben egy SENS-AROUND v2, a délkeletiben a regenerációs-kamra. A keleti teremben van Abe Ghiron feje. Ezt kell felmutatni a Maintenance Office ellenőrző egységének.

Délre, a lezárt ajtótól keletre fel lehet ugrani egy platóra. Onnan tovább futkározva egy hosszú csőre bukkanunk. Amint benyomjuk rajta az ON gombot, zöld fény vakítja el a szemünket, és halk, de állandó zümmögés fokozza a hatást... Ez a lézerszablya (jó nagy adagot leszív energiánkból, ha sikeresen eltalál valamit).

Ezen a szinten se felejtsük el szétverni a számítógép egységeit, és leírni az önmegsemmisítő kód egy számát.

Közvetlenül a béta-park kidobása előtt mégegyszer le kell ide ugranunk, hogy megjavíthassuk a Shodan által elrontott kilökőberendezést. Ekkor már az idáig lezárt részei is elérhetővé válnak a 3. szinten.

Hogy megtudjuk, mi a hiba, oda kell mennünk a Repair Bay-nél levő géphez (a Maintenance Office előtti helyiség), ami pontos diagnózist szolgáltató logot nyom a kezünkbe: ebben le van írva, hogy melyik relét kell kicserélnünk egy új INTERFACE DEMODULATOR-ral. Van egy hasznos gépezet (POWER RELAY ACCESS) a folyosó északi faláról nyíló szobák egyikében.

Aki szemfüles, észreveheti, hogy az északi negyedben az ellenőrző panelok között van egy SOYLENT GREEN FILTRATION egység. Aki látta a 'Secret of the Green Soylent' c. filmet, az minden bizonnyal rögtön vigyorba rándítja arcizmait. A film ugyanis erről az univerzális, minden ember számára teljes értékű táplálékról szól, aminek a főhős kideríti a titkát, mellesleg azt is megtudja, hogy hová tűnnek a meghalt emberek holttestei...

4. szint: Raktár

Itt gyorsan végezhetünk, mert négy plasztikbombán és a kódon kívül más nem is kell innen.

A liftből kilépve lépkedjünk nyugatra. Ezen a szinten pár repülő mutánssal találkozhatunk, az elsővel rögtön a lift előtt. Az első zsilipajtón menjünk át nyugatra, onnan északra. Odabent van egy RIOT GUN, benne gumitöltetekkel. Ha majd lesz hozzá másfajta töltényünk, akkor elég hasznos is lehet.

Ebből a teremből a keleti ajtón keresztül menjünk ki. Odabent lesznek a szint számítógépegységei, természetesen a 4. szint kódrészével.

A plasztikokat úgy kaparinthatjuk meg, ha az első zsilipajtó után továbbmegyünk nyugatra, majd onnan délre. A teremből, ahova érkeztünk, négy kijárat vezet ki. Mi a déli rész északi ajtaját vegyük igénybe, és folytassuk utunkat észak felé egészen a hosszú keletnyugat irányú folyosóig, ott pediglen menjünk be az első ajtón északra.

Egy jó nagy terembe érkeztünk, aminek az alsó szintjén rajzanak a MAINTENANCE robotok, a felső részén pedig CYBERWARRIOR-ok.

Gyakorlott nekifutásos ugrálásokkal és jumpjeteléssel kerüljünk át a terem északi zsilipéhez. Előtte nem árt egy-két hidat bekapcsolni. Északon találhatjuk a hőn áhított plasztikokat.

A terem előtti folyosón menjünk tovább keleti irányba, majd a második leágazásnál észak felé kanyarogjunk. Itt hamarosan a játék legérdekesebb része fog következni. Csatoljuk fel a görkorikat, majd nekifutásból ugrassunk át az alattunk elterülő aknamezőn. Túl fontos dolgok ugyan nincsenek itt, de azért elég jó móka.

A lifttől délre indulva, és onnan a délkeleti ajtót igénybevéve hamarosan egy elágazáshoz érünk. Kelet irányba a regenerációs-kamrát látogathatjuk meg. Délkelet irányba csak akkor folytathatjuk utunkat, ha a biztonságiszint már alacsony, ellenben az ajtó zárva marad. Itt egy kódot is be kell ütnünk (a kódot ezen a szinten, a második zsiliptől délre lévő terem délnyugatra nyíló ajtaja mögött találhatjuk meg).

Aki ráér, annak érdemes még szétnéznie ezen a szinten, mert jó sok lőszert is találhat.

5. szint: Dokkok

Itt meg kellene keresnünk a segítségünket kérő Ellenállási Mozgalom tagjait, az 5. szint kódját, és egy újabb liftet, ami a hatodik szintre felvisz.

A teherliftből lépjünk ki. Nyugatra egy hidat kell felhúznunk, de aki ügyes, az már most át tud ugratni. Induljunk ki a déli ajtón. Eljutunk az egyik dokkba, útközben meglelhetjük a híd kapcsolóját is. Itt van egy felső szint is, ahova jumpjettel is el lehet jutni, de aki ügyesen tud ugrálgatni, az a felső szint keleti bejáratától is el tud jutni a délkeleti részen, felül lévő terembe. Ott ugyanis egy LANTERN v2 és egy alap JUMPJET is van.

A liftközeli hídon átmenve egy nagy folyosóra jutunk. Innen dél felé csak egy ajtó van. A mögötte lévő teremben ugorjunk be a szellőzőnyílásba (ehhez le kell guggolni), és huss, rohanjuk észak felé. Egy központi verembe érhetünk, ahol a taszítóliftek csak felfelé emelnek minket, és megfelelő ritmusban kell ügyeskednünk ahhoz, hogy bejuthassunk a déli és az északi járatba. Dél felé egy újabbféle fegyver, a BLASTER egy ENERGY SHIELD v2-vel kézenfogva. Kelet felé lőszer.

A kinti folyosón tovább. Az első szoba északra egy gépfegyvert és egy energiatöltő-állomást rejt. A második leágazás északra egy újabb lifthez visz minket, attól keletre meg egy olyan szoba van, ami egy cybertér-terminálon kívül még lőszereket is rejteget, csak ahhoz előbb cybertérből ki kell nyitni a zárakat.

A nagy folyosó keleti részén van két dokk, amikor majd el kellene indulnunk mentőkapszulával, ide kell jönni, pontosabban a két dokkot összekötő folyosóra.

A nagy folyosó végül egy elágazásba torkollik. Nyugatra menve az elpusztítandó számítógépes egységekre találhatunk, majd az első dokk felső szintjén kötünk ki. Keletre két terem és egy déli irányú leágazás van. A két terem közül az északiban is számítógépes egységek vannak, a déliben a szokásos regenerációs-kamra. A déli leágazás visz el az ellenállókhoz, akiket éppen megérkezésünkkor mészárol le a már alaposan elpáholt CORTEX REAVER.

Itt tudhatunk meg egy újabb infót, miszerint a vírusos trükk befellegzése esetén Shodan le akarja magát tölteni a Föld cyberterébe. "Hű, no az kéne csak!" - sikoltozik mindenki, és már alig tudjuk visszatartani magunkat, hogy a hetedik szint mindegyik antennájára egy plasztikot helyezhessünk.

A szint cyberterében a kapcsolón kívül még a következő szoftvereket is összeszedhetjük: CYBERSHIELD v7, DRILL v4, PULSER v7. Néhányat jegek őriznek, ami veszélyes lehet. Próbáljunk meg úgy lőni, hogy lövedékeink (DRILL) mindig megsemmisítik az ellenfél lövedékeit, és jópár még meg is tudja cincálni.

6. szint: Személyzeti

Ezen a szinten különül el legjobban a négy negyed. Mindegyik negyedhez tartozik még egy-egy liget is, amik közül nekünk a béta ligetet kell kilőnünk, ugyanis az van agyonfertőzve. Ezt a következőképpen érhetjük el: cybertérben engedélyeztetni kell a béta liget liftjének hozzáférését, felmenni a béta ligetbe, ott benyomni az kilökést engedélyező gombot, vissza, a főengedélyező karhoz (MASTER ENABLE), majd vissza a ligethez vezető lift közelében lévő ajtóhoz, ahol le kell kattintani a kilökőkart. Az már csak természetes, hogy az utolsó kattintás nem sikerül, ugyanis Shodan megrongálta az egyik relét a harmadik szinten. A relé kijavításáról már a 3. szintnél beszéltünk.

A starthelytől nyugatra indulva juthatunk el egy központibb terembe, itt van a cybertér terminálja is. Ettől a helytől északra találhatjuk a liftet és a kilökőkart a delta ligethez, valamint egy INFRARED SIGHT-ot.

Innen a lift felé, és annál tovább menve egy olyan terembe érünk, ahonnan lehet észak és dél felé menni. Északra egy halom bűzölgő hulla mellett egy ADMIN kódkártyát találunk, délre meg a szokásos regenerációs-kamrát.

A cyberjacktől délre kétfelé ágazik el az út. Kelet felé találhatunk egy liftet a harmadik szintre, egy másikat az alfa ligetbe, valamint néhány kódot ábrázoló monitort (a kódokat jegyezzük le).

A másik ág újabb részekre szakad. Ha egyenesen nyugatra lépkedünk, az eredetileg gamma ligetbe vivő lifthez érünk, csakhogy a gamma ligetet már régebben kilőtte néhány menekülni vágyó ember.

Egy kicsit délnyugatabbra egy CYBER ENFORCERrel találkozhatunk, akit a fegyvere miatt érdemes leszedni, ugyanis az egy MM76 RAIL GUN, azaz robbanólövedékes puska. A déli ajtót igénybe véve, egy energiatöltő-állomáson túl találhatunk egy négy ajtóval ellátott termet. A négy ajtóból csak az egyik, a délre vezető működik. Folytassuk utunkat errefelé.

Forduljunk el amint lehet kelet irányba, és a második leágazásnál délre megtalálhatjuk a béta ligetet.

Ha továbbmegyünk, és az utolsó déli leágazást választjuk, abba a terembe juthatunk, ahol ki lehet kapcsolni egy zöld erőhidat, a központi teremtől délre, a keleti elágazásban.

A kapcsolós terem déli részén guggoljunk le, és így fussunk végig a hosszú folyosón. Nézzünk be a délre nyíló terembe is útközben, mert a számítógépes egységeken kívül a reaktor kódjának utolsó részlete is itt van.

A folyosó végén egy nagy terembe érünk, itt van a főkapcsoló, Edward Diego, a volt megbízónkból készült cyborg, és egy teleport a hármas szinthez vezető lift környékére.

A három elérhető liget mindegyike viszonylag egyszerű helyszín. A béta ligetben állandó biológiai fertőzésnek vagyunk kitéve, nem árt sietni. A lifttől nyugatra induljunk el, emelkedjünk fel a magasan lévő zsiliphez jumpjettel, és meg is találtuk a kilökést engedélyező gombot. Továbbmenve keletre egy JUMPJET v2-vel is találkozhatunk.

Az alfa ligetbe egy TARGET IDENTIFIER v4-ért és egy ION RIFLE-ért érdemes betérni, mindkettő egy helyen van, a lifttől északi irányban. A delta ligetben mi nem sok érdekeset találtunk, csak kamerákat meg egy energiatöltő-állomást.

Ha a béta ligetet kilőttük, SHODAN újabb ötlettel áll elő, amiről már az 5. szinten szerezhetünk tudomást, miszerint letölti magát a Földre.

7. szint: Tervezés

A hetedik szinten négy antennát kell megkeresni, és mindegyik panelját kinyitva egy-egy plasztikbombát behelyezni, azután nyúlcipőt venni, és lehetőleg elkerülni a robbanás okozta kellemetlenségeket.

A szint északkeleti sarkában van egy jó nagy kevergős folyosó, az északnyugatiban pedig egy kétszintes hely, ahol egy gombbal lehet ki-bekapcsolni a szinteket elválasztó erőfalat (egy harapás szárnyakat ad!).

A lifthez legközelebbi antenna a kiindulási terem északnyugati részén van, és tucatnyi SECURITY-1 robot őrzi.

A többi antennát jóval nehezebb lesz elérni. A lifttől induljunk keletre, be egy központi terembe, ahol válasszuk az északkeleti ajtót, menjünk fel északra a hármas elágazásig, forduljunk nyugatra, és az északi falon a középső ajtón ugorjunk be. Már látni is lehet az antennát, de előtte látogatást tehetünk a két szomszédos szobában is, vagy guggolva rohanjunk az antennához, mert robotok cirkálnak a környéken.

Ez az északkeleti labirintus még tartogat egy-két érdekességet, ilyen például az északnyugati sarkából induló ág, aminek egy délebbi részében egy ENG kódkártyát is találhatunk. Eljuthatunk innen a harmadik antennához is, akár kétféle módon. A legegyszerűbb az, ha a labirintus nyugati oldalán a középső ajtón bemegyünk, és rálépünk a teleportlemezre. Ugyanoda jutunk, ha a keleti oldalon a középső ajtót vesszük igénybe.

Ez a kisebb terem, ahova érkeztünk, két szintből áll, és a másodikra úgy juthatunk fel a legegyszerűbben, ha a déli oldalon lévő gombot benyomjuk. Induljunk keletre, és egy aknát kikerülve megtalálhatjuk a harmadik antennát. A szokásos módon robbantsunk rajta, majd tovább. A következő teremben tovább nyugatra, és az első alkalomkor délre.

Ezen a helyen délre láthatjuk a negyedik, utolsó antennát, nyugatra pedig a nyolcadik szintre vezető liftet is megtalálhatjuk.

Az antenna eléréséhez először egy igen egyszerű ikszelgetős panelt kell megoldanunk. Odabent, amint elhelyeztük a bombát, Shodan lezárja a kifelé vezető utat, és a fal csak egy jóval bonyolultabb panel megoldása után nyílik ki. Melegen ajánlott egy LOGIC PROBE elhasználása.

Ha mind a négy antenna tönkrement, a Földről kapunk üzenetet, hogy robbantsuk fel a bázist, majd távozzunk egy szökőkapszula segítségével. A robbantáshoz le kell mennünk a reaktor szintjére, és beadni a központi magban az önmegsemmisítő kódot. A mikéntjét már leírtuk a reaktorszintnél.

A szökőkapszulázást az ötödik szinten lehet végrehajtani. A kapszula kódja 001, ahogy ezt az e-mailben elmondták. Kezdődik a visszaszámlálás, satöbbi, satöbbi, de természetesen ötnél Shodan lefújja az egészet, hogy pusztuljunk el mi is vele együtt. Induljunk vissza a hetedik szintre.

Ekkor kapjuk az újabb hírt, hogy Shodan mégsem kíván meghalni, hanem inkább a legfölső szintet, a hidat választaná le a bázisról, és így menekülne. Nosza, utána, először is a nyolcadik szinten keresztül.

8. szint: Biztonsági

Feladatunk a feljutás a középső részlegre, amit kétféle módon érhetünk el. Az egyik, hogy egy jó jumpjettel és sok elemmel nekilátunk felemelkedni. A másik, kevésbé eneriga-, de annál időigényesebb, hogy körberohangáljuk a fél szintet. Ehhez előbb a biztonsági szintet le kell csökkenteni nulla százalékra, valamint kell szerezni egy SEC kódkártyát. Sose felejtsük el lelőni a kukkoló kamerákat.

Az északnyugati sarokban kezdjünk, itt jussunk tovább délebbi irányba, taszigálólifttel. A teremben, ahova beérkeztünk, három ajtó van az északnyugati fertályban, válasszuk a középsőt, ahol nyomjunk le egy gombot, és miénk is lehet már a PLASMA RIFLE.

Az innen délre lévő nagyteremben nézzük meg az északnyugati szobát, ahol egy COMMAND kódkártyát kaparinthatunk meg. Ezzel az összes ilyen kártyás hozzáférést megkaptuk, még a SEC-et is.

Menjünk tovább délkeletre, ahol három terem közül választhatunk. A keletiben vannak a számítógép egységei, amik segítségével alaposan megcsappanthatjuk a biztonság szintjét. Délre a cybertér terminálja, de ezen a szinten nem sok érdekeset találtunk a mátrixban.

Most használjuk azt a liftet, amihez a SEC kártya kell, ez a délkeleti sarokban van a központi épület körül.

Odafönt kész roncstelepet nyithatunk SEC2 ROBOTokból és kamerákból. Van egy lift is, ahol kapunk egy e-mailt, miszerint a földiek éppen készítgetnek egy zavaróberendezést, hogy Shodan ne tudja mindig megszakítani az adásaikat.

Mostanra már a biztonságiszintnek le kellett volna nullázódnia, és így felmehetünk az északkeleti liften is, ami már igen közel visz minket a központi épületet a szélével összekötő hídhoz.

Fussunk át rajta, be a központba, majd fel a létrán, üssük le mégegyszer Diego cyborgját, és már ott is vagyunk a hídon...

9. szint: Híd

Ezen a szinten először meg kell szereznünk az ún. ISOLINEAR-CHIPSET-et, amit el kell helyeznünk a főszámítógépben, hogy Shodan a cybertérben ne tudjon megmozdulni sem, majd ki kell nyittatni a központot, hogy az ottani főterminálon keresztül Shodant végre megsemmisíthessük.

A lifttől induljunk dél felé, és a második keletre ágazásnál forduljunk le. Ebben a teremben keressük meg a nagy gombot a falon, nyomjuk le, mire bekerülünk egy ketrecbe. A ketrecben van benne a chipset, és nem messze tőle egy másik gomb. Azt is nyomjuk le, így kikerülünk a ketrecből és a chipset is a mienk.

A chipset elhelyezéséhez három erőfalat kell kinyitni. Az egyik nyitógomb az északkeleti nagyteremben van, az első leágazás a lifttől dél felé.

Északra nyomjunk le egy gombot, így a paldó szintje alá tudunk kerülni. Odalent van néhány hasznos cucc, pl. NAVIGATION & MAPPING UNIT v3, a délkeleti sarok felé a JUMPJET v3. Az erőfalat kinyitó gomb a közepe táján van.

A második gomb a lifttől nyugatra van, az északnyugati sarokból induló leágazással érhetjük el. Ebben a teremben is keressünk egy gombot, mire kinyílik egy ajtó, ahol a következő ilyen ajtót nyitó panel van, egy robot társaságában. Ezt folytassuk addig, míg ennek a teremnek a közepén ki nem emelkedik egy panel, aminek segítségével kinyithatjuk a második erőfalat.

A harmadik erőfal kinyitásához a délkeleti sarokból induljunk, ott essünk le az aknába, induljunk nyugatra. Több ajtót egymás után kinyitogatva (egyiket gombbal kell kinyitni, ami a falon van, közel az ajtóhoz) sok automata bombával tarkított útvesztőcskébe keveredünk, ahol keressünk egy északi besüllyedést, mert ott van a harmadik erőfalat nyitó panel.

Most már szabad az út a délnyugati sarokban lévő programbeadó részleghez, helyezzük el szépen a chipsetet, majd irány az immár kinyitott középső, központi részleg.

A terminált nem túl nehéz megtalálni, ott van középen. Lépjünk be a cybertérbe...

Néhány klassz szoftvert ne hagyjunk ott, pl. PULSER v8, CYBERSHIELD v8, DRILL v8, TURBO v3. Először engedjük csak sodortatni magunkat az "információáradattal", majd egyik helyen, ahol háromszögekből áll az út, forduljunk meg, és így könnyebben elérhetjük a magatehetetlen Shodant. Úgy is mondhatnánk, a lilás út után a pirosat válasszuk.

Shodan legyőzése annyiból áll, hogy ha néha el is teleportálgat, mindig eresszünk bele jópár sorozat PULSER-t, amíg el nem pusztul. Ekkor a játéknak vége...

A VR-es szerepjátékok között idáig talán ez a stuff volt a legjobb, ha megfelelő gépen játszottuk végig, és sosem ugrálgatott ki. Mégis, a sztori valahogy kevésbé ragadta meg fantáziánkat, a játék kevésbé lopta be magát a szívünkbe, mint mondjuk az Ultima Underworldok, talán az erőltetett cyberpunk elemek miatt.

A folytatásról csak annyit, hogy ha lesz is, nem kell nagyon illeszkednie ehhez a részhez, és a mostani gépünkön még elindulni sem lesz hajlandó.

HáPi

Planet Strike



A címképernyő "kidolgozottsága" a shareware programok diszkrét báját sugározza...

Nincs új a nap alatt — mondta a bölcs egykoron. Mi pedig hozzáfűzhetjük, hogy vannak viszont új DOOM-klónok. Példának okáért itt van rögtön a PLANET STRIKE az *Apogee*-től. Ha manapság egy játékgyártó sikerre vágyik, akkor az ahhoz vezető legbiztosabb út, ha lemásol egy olyan játékot, ami egyszer már sikeres volt. (**De miért mindig a DOOM-ot? A MONKEY ISLAND is sikeres volt! — CoVboy**) Ez igen nagyfokú kreativitásra vall, bizony. Na nem baj, amíg tűrhető minőségben klónozzák, addig jöhetnek — jók lesznek éjszakára.

Aki még nem játszott ilyen játékkal, az egyrészt még viszonylag normálisnak mondható, másrészt viszont szívlelje meg a címképernyőn feltűnő figyelmeztetést: itt kérem grafikus erőszak fog következni. Sebaj. Egyébként is át vagyunk verve, mert előbb a főmenü következik. Gondolom mindenki sikeresen eltalál egyedül is az ilyen *Load, Save, Demo, High Scores, Logoff*, stb. opciókat tartalmazó menüben, szóval most ezekkel nem töltöm itt az oldalt, mert a végén még túlteng az információtól. Mindenképpen ajánlom viszont elolvasásra a STORY menüpontot, ahol egy rendkívül mélyenszántó történetet olvashatunk a Jó és a Rossz örökös harcáról, némi sci-fi színezettel. Mi természetesen a 'Jó' Blake Stone ügynök szerepét fogjuk alakítani a történetben, aki elutazik egy bolygóra, hogy halomra lője, széttrancsírozza, felnégyelje és végül kirabolja a világuralomra törő Rosszakat, akiknek legfőbb bűne, hogy a forgatókönyv a Rosszak szerepét osztotta rájuk. A játék végső célja, hogy legyőzzük a Rosszak vezérét, az ördögi Akárkit, akinek a nevét éppen elfelejtettem, és ezért mondjuk Edének fogom nevezni. Ha a történet tetszett valakinek, akkor esetleg elolvashatja az ORDERING INFO-t is, ahol a derék Blake Stone egy másik kalandját feldolgozó játékukat próbálják ránksózni, mindössze $29.95-ért. (**Nem, köszi. Bőven elég ez az egy is — CoVboy**)

A NEW MISSION választása után beállíthatjuk a nehézségi fokozatot, majd a program közli, hogy megtaláljuk az első szinten az a feladatunk, hogy megtaláljuk a *Fission Detonatort*, amivel majd megsemmisíthetjük a *Security Cube*-ot. (Egyébként a többi 19 szinten is ez lesz a feladat.) Aki nem kottázná az angol nyelvet, annak fordítom: egy piros (én mondjuk narancssárgának látom, de ha ebből levonom a képernyőre rakódott nikotin okozta plusz videoeffektet, akkor valami pirosszerűségnek kell kijönnie) hordót kell megkeresnünk a labirintusban, és azt elcipelnünk egy emelvényen pörgő piros kockához. Ehhez persze nyilván a kockát is meg kell keresni. Azt talán mondanom sem kell, hogy arra nagyon vigyáztak a készítők, hogy ehhez mindig a lehető legtöbbet kelljen mászkálni... Miután lepakoltuk mellé, pár másodperc múlva felrobbannak, mi pedig mehetünk a terminálhoz, hogy a következő szintre teleportáljunk.

Ha valaki játszott már DOOM-klónnal, akkor sok újdonságot nem fog találni a játékban. Mindegy, azért írok egy rövid használati utasítást. A képernyő felső sorában látjuk, hogy melyik szinten vagyunk (Area), mi a szint neve, és hány életünk van még. Utóbbit bizonyos pontszámoknál szokta növelni eggyel, de nem figyeltem, hogy mennyinél ad pluszt. A képernyő bal alsó sarkában találjuk az üzenetablakot. Normál esetben itt a *No Message* üzenetet, a kajazsetonok számát és a *Find the Detonator!* vagy a *Destroy the Cube!* feliratot látjuk. A program itt jelzi, ha sikeresen felvettünk valamit (átgyalogoltunk rajta), vagy mutatja annak a szörnynek a képét, amelyik támad bennünket. A HEALTH ablakban látjuk az egészségi állapotunkat: ezt a szörnyek támadása mindig 1-8%-kal csökkenti, a kajálás illetve az elsősegély pedig 8-30%-kal növeli.



Ezt a Rubik-kockát kell az összes szinten felrobbantani. Kirakni valamivel egyszerűbb lenne, lévén ugyebár minden oldala piros

Ha a HEALTH nullára csökken, akkor egy életünk ugrott és kezdhetjük elölről az egész szintet. A HEALTH mellett találjuk a térképet a közvetlen környezetünkről. Nyilván csak a már bejárt (illetve a látótávolságban) levő helyeket mutatja. Világoszöld pontok jelzik a normál ajtókat, pirosak pedig azokat, amelyek kinyitásához valamilyen kártyára van szükség. Ugyancsak piros pont mutatja rajta a kockát és a detonátort is. A jobb oldalon van az elért pontszám, ami teljesen felesleges info, de biztos növeli minden játékos önbizalmát, ha olyan játékkal játszhat, aminek a felénél is már vagy 4 millió pontja van. A jobb alsó sarokban látjuk az aktuális fegyvert és a töltények számát.

Az irányításnál lehet egeret is használni, de célszerűbb a kurzorbillentyűknél maradni. Mozgásunkat a labirintusokban ajtók és rácsok akadályozzák. Az ajtókat 'space'-szel lehet nyitni — már amennyiben nyithatóak. Néhány ajtóhoz ugyanis valamilyen színű kódkártyára van szükség, amely(ek)et a lemészárolt ellenségektől zsákmányolhatunk. A másik verzió az, amikor erről az oldalról nem lehet kinyitni az ajtót (*Door locked from this side*). Ilyenkor a másik oldalról kell kinyitnunk. Ez mondjuk nem mindig sikerül, de lehet trükközni, mert egy pár ajtó automatikusan nyílik/csukódik (természetesen ha mi jövünk, akkor általában az utóbbi). Fordítsunk hátat neki és totyogjunk arrébb, majd amikor a hangeffekt arról tudósít, hogy kinyílt, vágtassunk be rajta. Van pár ajtó, ami csak akkor nyílik, ha valami ellenség érkezik mögüle. A rácsokkal kicsit bonyolultabb a helyzet: néhány a közeledtünkre automatikusan kinyílik, mások csak akkor, ha a mögöttük levő szörnyet már lepuffantottuk, megint mások pedig csak az egyik irányba engednek át. Néhány rácsot csak a kapcsolójukat megkeresve tudunk hatástalanítani (például a második szinten ezért kell körbejárni az egészet). Természetesen nem maradhatnak ki a felsorolásból azok a csodálatos rácsok sem, amelyek soha nem nyílnak ki, és csak rejtekúton keresztül lehet mögéjük kerülni. Hirtelen más rács nem jut eszembe (**Bogrács esetleg? — CoVboy**), szóval ugorjunk.

Néhány szót az összeszedhető cuccokról:

Töltény (*Energy Pack*): Kis zöld csomag, 3-5%-kal növeli a muníciót. Majdnem mindig lehet zsákmányolni a ránk támadó szörnyek földi maradványaiból is, de minden szinten el van

Nem is mondom meg, hogy mi ez, mert még valami zöldséget beszélnék





Ezen a képen a magam szerény eszközeivel azt próbálom meg érzékeltetni, hogy a 'négy az majdnem öt'



Ezen meg azt, hogy mit láttam a rám támadó Mech Warriorból a szilveszteri nagy PLANET STRIKE-compon, amit valamilyen okból nem én nyertem meg

szórva egy csomó belőle, mert a játéknak nem az a sajátossága, hogy takarékoskodni kellene a lőszerrel...

Fegyverek: Lehet zsákmányolni is, de általában a placcra kitéve találjuk őket. A magasabb szinteken egyre jobb fegyverekhez jutunk, ha már több is van belőlük, akkor a számbillentyűkkel választhatunk közöttük. A jobb fegyverekkel kevesebb találatot kell bevinnünk egy ellenfél kinyírásához, viszont ezek egy lövésre több töltényt is fogyasztanak. Ha a töltények elfogynának, akkor a program visszaáll a dugóspuskára, amivel kezdéskor játszottunk.

Zseton (*Food Token*): Egy pénzérme, rajta egy egyessel. Zsákmányolni is lehet a lelövöldözött ellenségektől, de egy csomót találhatunk szétszórva. A kék színű kajaautomatáknál (*Food Unit*) vételezhetünk 8% HEALTH-et darabjáért. Automatánként hatszor kajálhatunk, utána kimerülnek.

Kaja (*Raw Meat*): A rettenthetetlen ügynök szívesen fogyaszt nyers husit, ami a 3. szinttől található, és 20%-kal dobja fel a HEALTH-et.

Elsősegély (*First Aid Kit*): Zöld színű táskák, rajtuk vöröskereszttel. 15-30%-kal növeli a HEALTH-et.

Kincs: Jórészt a rejtekajtók mögött lévő termekben található. Többféle van belőle (*Gold bar, Loot, Xylan Orb*). Tulajdonképpen nem fontos összeszedni őket, viszont szépen növelik a pontszámot.

Kártya: Azonosítási kártyák a zárt ajtók kinyitásához. Már volt róluk szó.

Az igazán fontos bonuscuccok (töltény és kaja) általában nagyobb pakkokban heverésznek a földön. Csak 100%-ig pakolhatunk fel belőlük, tehát nem árt megjegyezni a nagyobb lelőhelyeket, mivel a későbbi szinteken kerülhetünk olyan helyzetbe, hogy valamelyikből nagyobb mértékű újratankolás szükséges, és akkor visszatérhetünk hozzájuk.

Lévén a játék DOOM-klón, a szintek teli vannak ránk rontó ellenségekkel, akik kedvük szerint lelőnek, leköpnek, satöbbi. Tök jó, le lehet lődözni őket. Végre egy kis öröm a játékban. Most nem soroljuk fel a típusaikat, mert úgyis mindenki észreveszi, ha valami szörny csápázna a környékén (az üzenetablak tájékoztat bennünket ha támadás érne, meg egyébként is csak feltűnik, ha vészesen elkezd fogyni a HEALTH!). Az ellenségek a második szinttől kezdve néha gonoszodni kezdenek: alkalmasint csak homályos, sötét körvonalaikat látjuk, és csak a leməszárlásuk után válnak láthatóvá földi maradványaik. Az ellenségek között van néhány különlegesség: itt vannak például a mennyezetre szerelt ágyúk (*Heavy Armored Robot Turret*), amelyeket a cool plazmalézerekkel nem lehet lelőni (vissza kell váltani valami golyós cuccra), valamint a nyakunkba pottyanó diszkógömbök (*Perscan Drone*), amik nem lőnek, csak levernek 5%-ot a HEALTH-ből, ha átsétálunk alattuk. Utóbbi bigyó létezik repkedő formában is. Nem ellenségek, de azzá válhatnak a tudósok (vagy informátorok (*Informants*), ha úgy tetszik): ezek fehér köpenyben totyognak ide-oda, és marhára nem csinálnak semmit. 'space'-szel elméletileg infokat kérhetnénk tőlük, de jobbára csak különféle kölcsönadott értéktárgyaikat követelik rajtunk. Szomorú bejelentés következik: ők azok, akiket nem kell lelődözni. Persze, le lehet, de a szint teljesítésének értékelésénél a játék figyelembe veszi, hogy a golyózáport hány ilyen köpenyes fickó élte túl. A köpenyesek lőni fognak ránk, ha egy adott teremben lelőjük az egyik kollégájukat, de olyan is előfordul, hogy valamelyik szörny tudósnak álcázza magát.

Minden játék a szint termináljától indul. Ezeken közlekedhetünk a szintek között, és kezdésnél nem árt megjegyezni, hogy hol is van, mert a zűrösebb pályákon már elég nehéz lesz visszatalálni hozzá. A terminált 'operate'-olva ('space') a terminálmenübe kerülünk. Itt a kurzorbillentyűkkel kiválaszthatjuk, hogy melyik szintre akarunk teleportálni (a megoldott szintekre bármikor, a következő szintekre csak akkor, ha felrobbantottuk a kockát), a bal alsó sarokban látjuk a szint már felderített térképét, a jobb oldalon pedig a szintre vonatkozó infokat. (TOTAL POINTS: az itt megszerezhető pontokból mennyit szedtünk össze; INFORMANTSALIVE: hány köpenyest hagytunk életben; ENEMY DESTROYED: az ellenségekből mennyit lőttünk halomra; AREA RATING: mekkora részt jártunk be a szinten; MISSION RATING: az előbbiek értékelése a nehézségi fokozat függvényében). Utóbbi infot játék közben is hívhatjuk a 'Tab' billentyűvel.

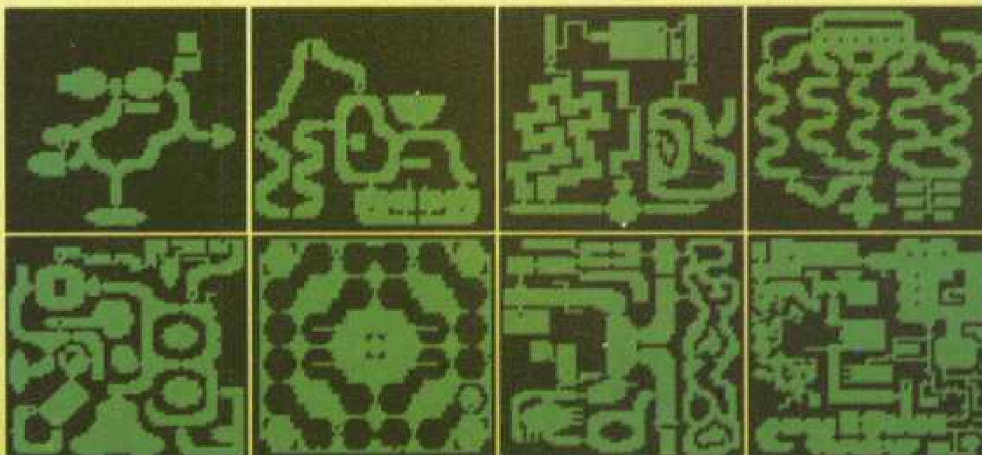
Még egy mókáról nem esett szó idáig: a rejtekajtókról. Egyes helyeken 'space'-szel be lehet lökni a fal egyik darabját, és így egy titkos terembe juthatunk. Ezekben főleg kincseket vagy töltény- és kajaraktárakat találunk, de a 8. szinttől kezdve már lehet mögöttük elrejtve a detonátor vagy a kocka is. Ha egy szinten még vannak rejtekhelyek,, akkor arról a szintinfoban értesülhetünk ('Tab' vagy terminál). Ha a TOTAL POINTS vagy az ENEMY DESTROYED még nincsen 100%-on, akkor biztos, hogy még nem térképeztük fel teljesen az adott szintet. (Ha ezek 100%-on vannak, akkor 50.000 pont bonust kapunk.) Ha lesz még hely a végén, akkor egy pár szint térképét mellékelem, amelyekről — remélhetőleg — kiderül, hogy hol és melyik falat kell eltolni.

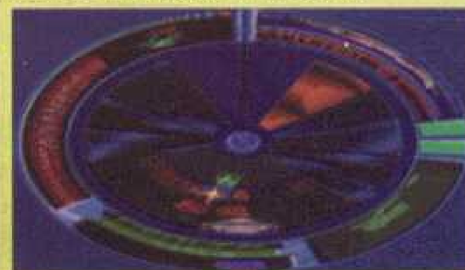
Ennyi lett volna a leírás. Ha tesztelni akarnám a játékot, akkor még idepötyöghetném, hogy milyen a zene (minden szinten más modul, ami halálra idegesít, amikor már fél órája keringsz ott), milyen gyors a játék (tényleg elég gyors, viszont Bryan szerint úgy mozog ez az ürge, mintha sínen menne), meg milyen a grafika (ebben a stílusban pont megfelel) — de szerintem sokkal jobb, ha te maga alkotsz véleményt róla. Ugyan nem nagyon tudom elképzelni, hogy jövő ilyenkor is néha elővészegetem, de mindenképpen megér egy misét: halálra bosszant, amíg meg nem oldod az összes szintet — azután meg a lélek sem emlékszik majd rá.

Most látom csak mennyit írtam egy DOOM-klónról. Jaj, de kis ügyes vagyok!

G-Spot

Te csak ne aggódjál itt szerzőkém, hogy lesz-e hely a térképeknek a leírás végén. Hogyne lenne! Még a tükörben is benne vagyunk! (Onnan csak ritka esetekben megyek ki.) Arról ugyan fogalmam nincs, hogy minek térkép automapes játékról: ha valakit a rejtekajtók érdekelnek, akkor szépen körbenyomkodja az összes falat és ha elkészült, már örülhet is, hogy újra itt a nyár... Még tudunk szolgálni egy képpel a t. Olvasónak, hogy mit lát akkor a Mech Warriorból, ha a monitort teljesen indokolatlanul egy működő mosógépben helyezi el:







A CoV-ra a február végéig legalább 1 évre előfizetők között kisorsolásra kerül az itt látható 486 DX alapú multimédia gép, sztereó hangkártyával és CD ROM-mal. Az összes előfizető között pedig CD-ROM-ot, hangkártyát illetve mágneslemezeket sorsolunk ki. A sorsolás áprilisban lesz a MIXIM Kft. üzletében. A részletekről a legközelebbi számban szólunk.

Folytatódik a kedvezményes CoV előfizetési akció!

Előfizetési díj:
1 évre: 1.908,- Ft
1/2 évre: 1014,- Ft
1/4 évre: 507,- Ft

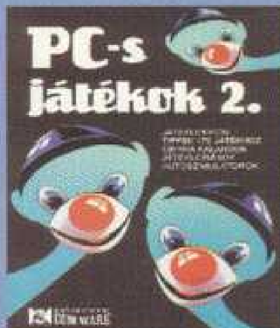
Az előfizetési díj befizethető az előző számokban található csekken, vagy rózsaszín postautalványon bármely postahivatalban, ez esetben a csekk középső szelvényének hátoldalára ne felejtsétek ráírni: CoV éves előfizetése MNB 218-98426 / 41853-7 bankszámlára. Természetesen, ha levélben kértek, csekket mi is tudunk küldeni.

Az előfizetés attól a hónaptól indul, amelyik szám megjelenése előtt a csekk beérkezik (csekkek postai átfutása kb. 2-3 hét).

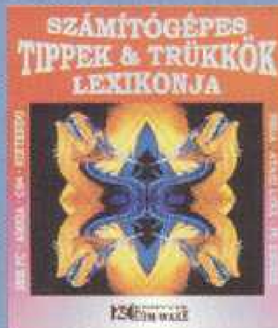
Az alábbi játékprogramok, könyvek, illetve újságok most kedvezményesen megrendelhetők a Com-Ware kft-től (1519 Bp. Pf. 363).



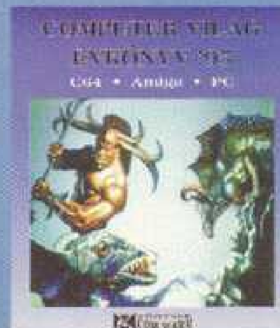
Wasted Time (C64 játék) 599,-



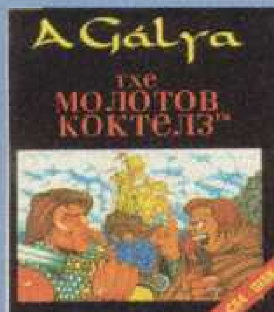
PC-s játékok 2. ~~599,-~~ most 499,-



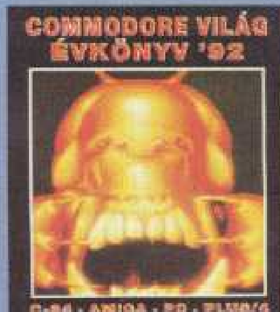
Tippek és trükkök lexikon ~~699,-~~ most 599,-



CoV Évkönyv '95 ~~548,-~~ most 498,-



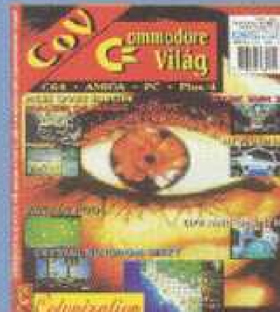
A Gálya (C64 játék) 799,-



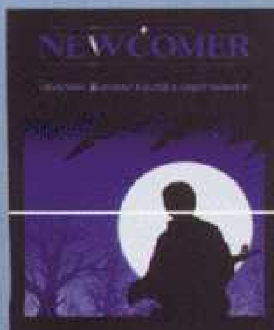
CoV Évkönyv '92 ~~398,-~~ most 298,-



CoV Évkönyv '93/94 ~~449,-~~ most 398,-



CoV 51 ~~169,-~~ most 150,-



Newcomer (C64 játék) 990,-



Getto Világ ~~229,-~~ most 150,-



CoVboy Világ ~~239,-~~ most 150,-



SpV-sorozat ~~1.000,-~~ most 600,-

R&M COMPUTER

Üzlet
1085 Budapest, József krt. 36., Tel./FAX: 210-2800

Üzlet és szervíz:
1092 Budapest, Erkel utca 13/A.
Tel.: 217-8762, 217-9347, 218-5144, FAX: 218-5099
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek 9-18 óra

MIXIM KFT

Multimédia eszközök, lemezek szenzációs áron!

TRUMPH 16 bites hangkártya MULTI CD	**9.290,- Ft**
Soundblaster 16 hangkártya VE	**13.900,- Ft**
Soundblaster 16 hangkártya MULTICD	**17.900,- Ft**
Ultrasound 16 bit hangkártya MULTICD	**25.900,- Ft**
PANASONIC dupla sebességű CD meghajtó	**17.800,- Ft**
MPEG dekóder (SVGA, PAL, NTSC)	**39.550,- Ft**



Angol-Magyar műszaki és tud.szótár	16000
Angol-Magyar, Magyar-Angol hangosszótár	8000
101: Only the Best Games	2460
3 in 1 Kids Zoo,Undersea,America	4600
3D Darlings	6160
3D Dream Girls	5520
5 Foot 10 Pack	7992
7th Guest	4640
Aces Over Europe	11680
AD&D Dark Sun - Shattered Lands	14320
Adult Share 1	1232
Adult Share 2	1232
Aircraft Carriers	2000
All That Sex	4640
Alone in the Dark	13520
Amateur Models	4310
Animals Encyclopedia	2460
Apogee Game Pack 1	7680
Apogee Game Pack 2	7680
Arcade Companion	2640
Arctic Baron	7360
Around the World in 80 Days	7992
Best Neigbourhood Ever	7680
Best Shareware Vol. 3	3400
Betrayal at Krondor	7680
Betty Boop	2080
Big Bust Babes	4640
Bloodnet	12320
Body Heat	2160
Body Shop	1520
Bugs Bunny	1920
Busiest Neigbourhood Ever	7680
Buzz Aldrin's Race into Space	11680
C.H.A.O.S. Continuum	4000
Campaign!	10160
Castles II	12640
CD-Romix: Prime 1	4480
Civilization & R.R. Tycoon Bundle	8960
Classic Cartoons	2080
Comanche with Missions	15520
Companions of Xanth	10240
Complete Shareware	3400
CD Complete Ultima VII	11360
Corridor 7	5400
Crime Patrol	11680
Cyberplasm Formula	1540
Cyberrace	5200
Cyberwar	11120
Damage video CD	5840
Dance with ABC	2480
Dangerous Blondes	4600
Daring to Fly	11040
Dark Legions	10720
Deathstar Arcade Battles	2080
Deep Inside	2800
Dennis Miller: That's Geek to Me	7360
Desert Strike	2800
Devil in Miss Jones	4640
Digiclip: Special Edition	11360
Doom - Companion	2800
Doom - Helper	4640
Dr. Games for DOS III	2320
Dr. Music	1232
Dragon's Lair	9520
Dream Girls	1840
Dune	3080
Dust Buster	1232
Eagle Eye Mysteries in London	7992
Eight Ball Deluxe	9200
Empire Deluxe Masters Edition	7360
Empire Strike	3080
Encyclopedia of Sound	2080
Epic Companion	2800
Eric the Unready	5440
Erotic Share 1	1232
Erotic Share 2	1232
Erotic Share 3	1232
Erotic Share 4	1232
Erotic Share 5	1232
Erotica	4640
Everywhere in USA Travel Guide	8720
Exotic Poses	4300
F-117A Stealth Fighter	4000
F-15 Strike Eagle III.	2600
Falcon Gold	16720
Family Doctor 3rd Edition	3840
Family Zoo	1520
Fantastic Fonts	6480
Fascination video CD	2800
Fast Cars and Fantasy Women	5500
FIFA International Soccer	11040
Font Elegance	2310
Fonts Expert	2320
Fonts Platinum	2000
Frontier Elite	3680
Fun with 100 Words	2480
G.O.R.G.	6160
Gabriel Knight	4640
Game Box for Windows	2000
Game Box Vol. 1.	2000
Game Pack II	2160
Gamemaster, The	3360
Games 1994	5200
Games Pack	5520
Garden Secret video CD	2800
Gatekeeper	2600
Geekwad	2800
Genghis Khan	2720
Gils Galore	4000
Giga Games	3840
Goblins 3	5200
Grandest Fleet, The	10320
Grandmaster Chess	7680
Grolier Encyclopedia	5840
Gunship 2000	2600
Guy Spy	4000
Harry & the Haunted House	10320
Hear no Evil video CD	5840
Hilarious Sports Bloopers	2080
Hot Sound and Vision	4000
House of Games II	3040
HSC Digital Morph	1520
Humans 1 & 2	6960
Hypnotic Harp	1520
I Can't Stop My Love Juices CD	2800
Icons & Fonts for Windows	1232
Indiana Jones IV: Fate of Atlantis	4640
It's a Bird Life	1520
Just Grandma & Me	6200
Kid's Typing	6200
Kids Can Read: Paper Bag Princess	5040
King Dong	9840
King's Quest VI	2640
King's Table	3680
Kyrandia	3500
Lanmaster	3680
Learning English	4600
Legends of Porn II.	4600
Lifestyle CD Bundle Pack 4 CD	7360
Living Book	1232
Lost in Time	5520
Lunicus	6160
Mad Dog Mcree	4320
Mad Dog Mcree2	5200
Man Enough 1 &2 (2 CD)	2800
Man without a Face	5840
Maniac Mansion: Day of Tentacle	4640
Mantis	3400
MAX-3000 video (2 CD)	5500
Media Library	1520
Megapack	5840
Megashare 1	1232
Megashare 2	1232
Megashare 3	1232
Men's Club	1520
Microsoft 4 titles (4 CD)	29000
Midnight View	1840
Mother Goose	1520
Moving Fantasies	1840
Multimedia Value Pack	11680
MVP Game Jamboree	2080
Mystery of Tiki	1520
Mystique of the Orient	4640
New Kid on the Block	10160
New Sexy Nights	1840
Night of the Living Dead	2080
Operation Desert Storm	2000
Operation Neptune	10160
Oregon Trail	11040
Oriental Beauty	2160
Passion video CD	1232
PC Technician	3680
Penthouse Interactive	19000
Pinball Arcade	7992
Pink Lady	1520
Pixofoto CD & Sampler	3400
porky Pig	2080
Pretty Lady	1520
Privateer	13840
Project Nomad	3680
Protostar	2800
Psychotron	11920
Quantum Gate	4880
Quarantine	11680
Racquel Released	4640
Red Baron & A10 Tank Killer	11920
Return to Zork	4000
Reunion	4640
Ringworld	2800
Robocop - The future of law (2 CD)	5500
Satan	2720
Scenic Photos	3680
Seawolf	12640
Seaworthy	5840
Selfish Giant	1520
Sensous Girls in 3D	4880
Sensual Pleasure	2800
CD Sentfactor Photo CD Access	5200
Shadowcaster	12640
Sharks!	9200
She video CD	2800
Sights & Sounds to the Maxx	4600
Simcity 2000	6800
Sink or Swim	5200
Sniper video CD	5840
Sound Library	2000
Star Trek 25th Aniversary	5200
Stellar-7	3400
Subwar 2050	15040
Super Game Vol.1	3400
Super Game Vol.2	3400
Super Game Vol.4	3400
Supergames 1	1232
Supergames 2	1232
Supergames 3	1232
Supergames 4	1232
Supergames 5	1232
Superstars of Porn	4640
Sweet Baby	2800
T.J. Finds a Friend	5200
Tanks & Fighting Vehicles	2000
Technotools	1920
Temptation	1520
Temptation video CD	2800
TFX The Game	7680
The Horde	6800
The Journeyman Project	4000
The Last Dinosaur Egg	3400
The Vampire's Coffin	3400
Too Many Type Fonts	2080
Toolkit for Linux	4640
Top Secret	1840
Tornado Mission Desert Storm	4000
Tower of Fear	2720
Traci I Love You	4880
True to Life: Multi Purpose Images	4320
True to Life: Pro. Color Illustr.	4880
Typoshare 1	1232
Ultima I-VI	8320
Upside Town	4640
US Air Defense Weapons	2000
US Air Power	2000
US Aircraft Weapons	2000
US Amphibious Assault	2000
US Attack Planes & Bombers	2000
US Battleships & Cruisers	2000
US Destroyers & Frigates	2000
US Fighter Jets	2000
US Military Helicopters	2000
US Naval Weapons	2000
US Sea Power	2000
US Spy Planes	2000
US Submarines	2000
Utilities Platinum	2000
Video Game Solution Disk	5200
Visions	5840
Wacky Funsters	5200
Warplanes	11920
Who Shot Johnny Rock	5400
Wingames 2	1232
Wingames 3	1232
Wolfenstein 3D & Blake Stone	2560
World Circuit	2600
World Vista Atlas	2480
World War II.	6000
Wrath of the Demon	2720
X-Com UFO	5840
Year of The Comet video (2 CD)	5500
Zool 2	3680

A fenti árak a forgalmi adót (25%) nem tartalmazzák!

A CD-k megvásárolhatók fenti üzleteinkben, vagy megrendelhetők a Com-Ware kft-n keresztül postai utánvéttel.